COMMODORE & AMIGA

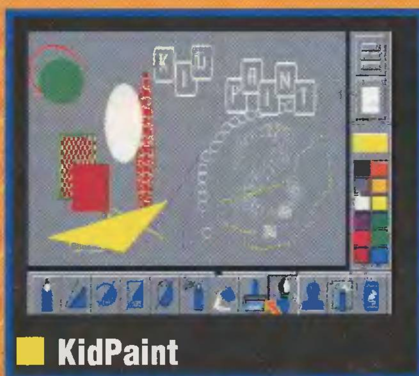


7/95 2,50 zł (25000 zł)

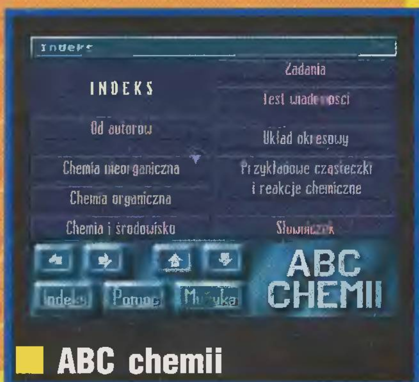
NR INDEKSU 355216 ISSN 0867-8022

DTP cz.2

sekrety



KidPaint



ABC chemii



Big Edytor

SOFTWARE:

- TypeSMITH
- Sheer Delight
- HardTrack Composer

HARDWARE:

- Monitory Bridge
- Dopalacz M-Tec T1230/42
- Test joysticków

Rozwiązanie konkursu "STEREOGRAMY"



Serwus!

Generalnie nie jest źle. Jest znacznie gorzej. Nie, wcale nie chodzi mi o poziom prac, na który nie można narzekać, lecz o morale co poniektórych, domorosłych „artystów". Otóż w tym miesiącu spośród ośmiu rysowników-komodorowców aż trzech okazało się oszustami. I to absolutnie bezczelnymi. Wyobraźcie sobie, przysyłają firmowe obrazki dołączane do Art Studio albo wyrypane z gierek, dodają swoje inicjały, wprowadzają jakąś drobną zmianę, zmieniają tytuł (w tym akurat wykazują najwięcej fantazji) i myślą, że dostaną nagrodę. A więc owszem, dostaną. Od dziś zaczynamy publikować galerię oszustów. Każdy, kto podpisze się pod cudzym obrazkiem, zostanie w niej uwieczniony. Póki co, będziemy podawać nazwiska i miasto, ale jeżeli złodziejstwo będzie się szerzyć, zaczniemy podawać dokładne adresy cwaniaczków. I zaznaczam: jest absolutnie wszystko jedno, czy wykryjemy złodziejaszka sami, czy też przyjdą nań donosy już po przyznaniu mu ewentualnej nagrody. Tak czy siak gostek trafi do nowej rybryczki. Powodzenia! Wszystkich uczciwych przepraszam za te niemiłe słowa, ale musimy sobie jakoś radzić z chamstwem i kretynizmem. A teraz czas na wyniki.

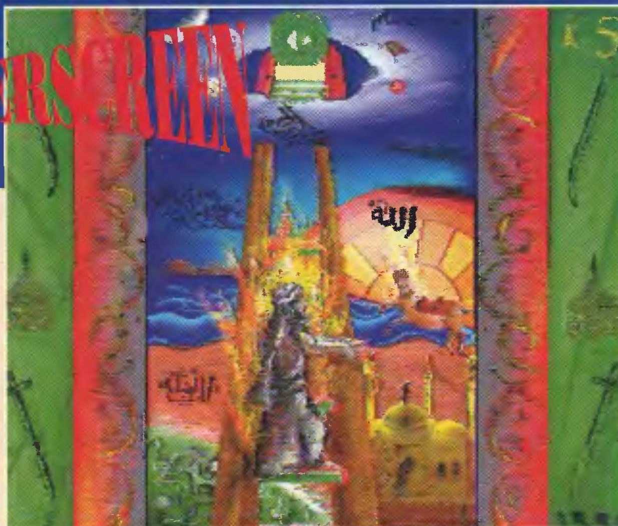
STATYSTYKA:

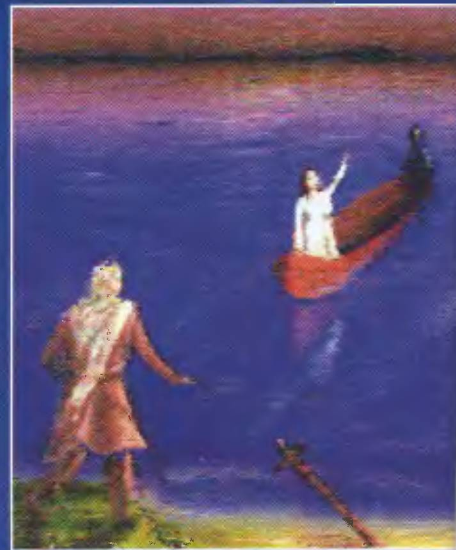
Amiga: 8 autorów, 39 prac (w tym 4 trace'y)
C-64: 7 autorów, 25 prac

NAGRODY:

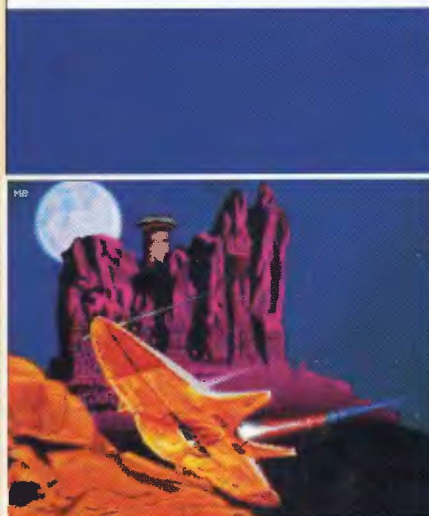
AMIGA GFX

1. **Dariusz Dziurzański** (JACKAL/MYSTIC), Szczecin – I nagroda (joystick Quickshot II Turbo[3]) za „Smoka" (Uff! Rulez!)
2. **Bartłomiej Puchowski** (RYGAR/ILLUSION), Bierutów – II nagroda (gra Syndicate[1]) za pracę „Eliminator" (też rulez!). Przy okazji: drogi Bartku, następnym razem przyślij nam lepszy dysk. Ten, na którym przysłałeś Eliminatora był kompletnie zwalony, w żaden sposób nie udało się odczytać pozostałych trzech obrazków. A szkoda, bo na pewno są ekstra.
3. **Sebastian Kawał**, Słubice – III nagroda (gra Giełda Światowa[2]) za obrazki „Mahomet" i „Rozstanie".
4. **Mariusz Bolesta**, Białystok – wyróżnienie za obrazek „Science-fiction".





SEBASTIAN KAWAŁ — *Mahomet*, *Rozstan*



MARIUSZ BOLESTA — *S-f*



DARIUSZ DZIURZAŃSKI — *Smo*

AMIGA TRACE

1. **Marek Locher**, Mysłowice – I nagroda (gra F-117 Stealth Fighter[1]) za grafiki „Glass Swan" i „Pandora's Box".
2. **Jacek Biernacki**, Wieruszów – II nagroda (gra Atlantyda[2]) za obrazek „Skeletons".

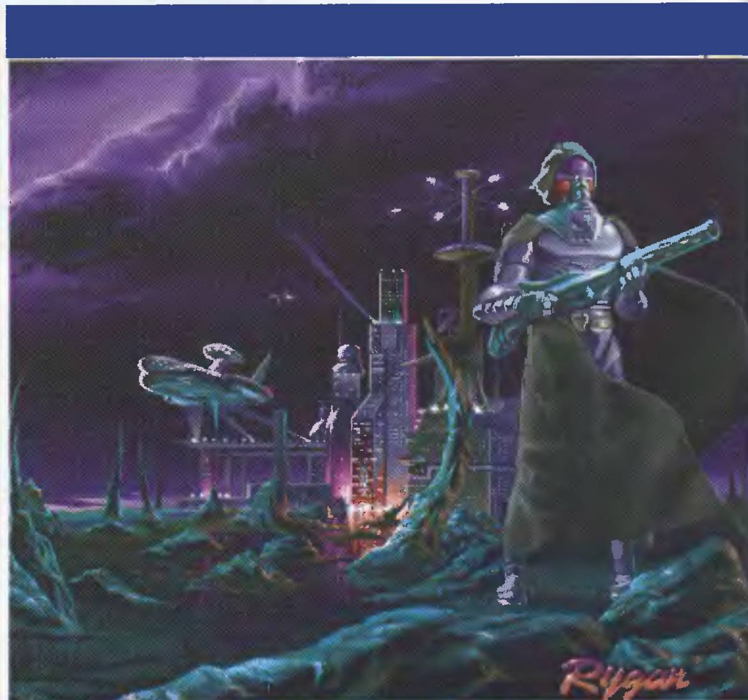
C-64

Dwie równorzędne nagrody otrzymują:

Tomasz Osiadły, Głuchołazy – Superexpander Datalux (rozgałęziacz na trzy moduły4) za obrazek pt. „Diabły".

Marek Czarniecki, Suwałki – nagr. j/w za prace pt. „Klown" i „Rock kot".

I słówko do Krzyśka Tomasiewicza: Krzysiu, chyba coś skopałeś z plikami albo przy nagrywaniu, bo nie mogłem odczytać Twoich grafik. Przyślij je więc jeszcze raz, może na wszelki wypadek w dwóch różnych formatach?



BARTŁOMIEJ PUCHOWSKI — *Eliminator*

W NUMERZE



7/1995

Cześć!

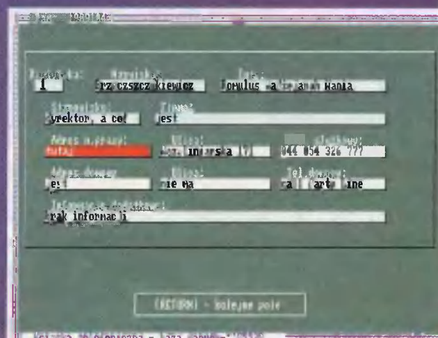
O tym, że firma Commodore została przejęta przez niemiecką spółkę Escom AG, już wiecie. A co z tego wynika dla zwykłego śmiertelnika? Plany przedsiębiorczych sąsiadów zza Odry są ambitne: wznowienie produkcji Amigi 1200, 4000, 600 a nawet C-64! Oprócz tego zamierzane jest skonstruowanie Amigi PowerPC, zupełnie nowych modeli przeznaczonych do zastosowań multimedialnych oraz amigowskiego osprzętu. Cieszymy się, że wreszcie coś drgnęło i z niecierpliwością czekamy na nowe produkty!

A co w numerze? Jak zwykle w miesiącach wakacyjnych rozszerzamy dział poświęcony grom, zamieszczamy też test pięciu wybranych dżojów. Poza tym trochę hardware'u, trochę nowego softu, olbrzymi tym razem Hyde Park programistów (rulez!) no i stereogramy na komodorka – a co, przecież komoda nie gorsza od swych starszych braci! Miłego czytania i do zobaczenia za miesiąc!

Wielki Wódz

AMIGA

C-64



Tomtel - podręczna książka telefoniczna - str. 19

GRY

oraz

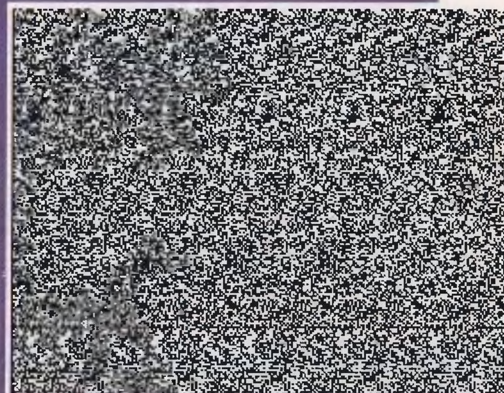
INTEL OUTSIDE 2

Hej, scenowicze, uwaga! Grupy Union i Mystic organizują już po raz drugi party Intel Outside. Tym, którzy byli w zeszłym roku, nie trzeba go reklamować. W programie, oprócz standardowych konkursów znajdą się także: anim-compo, crazy-anim-compo, videodemo-compo. Możecie także liczyć na trwające przez cały czas party: crazy-compo, pokazy filmów i inne atrakcje!

Podobnie jak w zeszłym roku party odbędzie się w klubie Stodola w Warszawie w dniach 29-30 sierpnia. Przewidywane są wysokie nagrody i dużo zabawy. To impreza, której prawdziwi amigowcy nie mogą przegapić!

Dokładniejszych informacji można zasięgnąć pod numerem 0-90-206684 (prosić Roberta) lub pisać na adres:

P.O. BOX 23
05-807 PODKOWA LEŚNA



Stereogramy na komodorku - str. 39

Commodore & Amiga
Magazyn użytkowników komputerów Commodore

Redakcja: ul. Służby Polsce 4, 02–784 Warszawa, tel. 644-77-27
Redaktor naczelny: Krystian Grzenkowicz
Zespół redakcyjny: Alina Majchrzak, Robert Chojecki
Opracowanie graficzne: Magdalena Piotrowska
Zdjęcia: Marek Zawadzki
Stali współpracownicy: Sławomir Bubel, Przemysław Cieślak, Bartłomiej Dramczyk, Mariusz Ferdyn, Paweł Kozłowski, Robert Kuliś, Rafał Piasek, Grzegorz Skowroński
Wydawca: Wydawnictwo „Bajtek", ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa, tel./fax (0-2) 6447737

UWAGA!! ZMIANA ADRESU WYDAWNICTWA

Dział reklamy: tel. (0-2) 6447737
Dział prenumeraty: ul. Służby Polsce 2, 02-781 Warszawa, tel. (0-2) 6447737
DTP: Wydawnictwo BAJTEK
Druk: Zakłady Graficzne Sp z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Nakład: 70 tys. egz.
Kontakt z Czytelnikami: w każdy piątek w godz. 13⁰⁰ — 16⁰⁰

DTP sekrety (cz. 2)

Po sporej dawce podstawowej wiedzy drukarskiej, którą, mam nadzieję, zdołałem Wam w miarę przystępnie przekazać w poprzednim odcinku, możemy wreszcie przejść do konkretów. Tym razem dowiecie się co nieco o liternictwie, obróbce obrazu i sprzęcie oraz oprogramowaniu wykorzystywanym w DTP.

Generalnie rzecz ujmując, w druku mamy do czynienia z dwoma elementami: pismem i grafiką (dźwięk na szczęście nie występuje). Dla nie wtajemniczonych szokiem może okazać się fakt, że wiedza o literkach wcale nie kończy się na znajomości alfabetu.

Liternictwo

Pismo jest jednym z największych osiągnięć ludzkości. Nic dziwnego więc, że już od najdawniejszych czasów próbowano ująć je w ramy jakichś reguł. I tak, pierwszą, najważniejszą regułą jest to, że jak już coś się pisze (drukuje), to litery powinny wyglądać jednakowo (a nie każda z innej parafii) czyli reprezentować pewien styl, tzw. krój pisma. Zestaw znaków (liter, cyfr, symboli matematycznych i znaków specjalnych) o tym samym stylu nazywamy fontem.

Fonty dzielimy najogólniej na bezszeryfowe i szeryfowe. Te pierwsze charakteryzują się prostym, bezpretensjonalnym kształtem i pozbawione są "zawijasów" (szeryfów). Typowy przykład – Helvetica albo Switzerland:

ABCDEFGHIjklmnoprstuwxyz

Fonty szeryfowe mają najróżniejsze ozdoby, mniej lub bardziej rzucające się w oczy:

ABCDEFGHIjklmnoprstuwxyz
(Times)

ABCDEFGHIjklmnoprstuw
(Brooklyn)

ABCDEFGHIjklmnoprstuw
(Timpani)

Ten sam font może występować w różnych odmianach, np.:

bold (wytłuszczony)

italic (kursywa)

bold-italic

underline (podkreślony)

~~strike-through~~ (przekreślony)

outline (konturowy)

shadow (cieniowany)

Dodatkowo stosuje się odmiany polegające na zwężeniu bądź rozszerzeniu zarówno samych liter, jak i odstępów między nimi, np.:

Switzerland Narrow
(zwężony)

Switzerland Condensed
(ścieśniony)

Switzerland Black
(gruby)

Switzerland Condensed Black
(gruby ścieśniony)

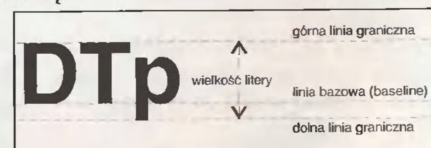
Switzerland Light
(cienki)

Dzięki dużym możliwościom współczesnych programów oraz poprzez stosowanie kombinacji odmian (np. narrow z italic, black z shadow itd.) każdy font może mieć dosłownie setki wersji. Dziś już nikt się temu nie dziwi, podobnie jak efektom typu litery w perspektywie, wpisane w figurę geometryczną, wypełnione teksturami itp., które uzyskuje się za pomocą programów do grafiki wektorowej. W ogóle liternictwo poszło bardzo do przodu, odkąd "zajęły się" nim komputery. Dowodem tego mogą być choćby wydawane stale kompakty zawierające tysiące gotowych, profesjonalnie wykonanych fontów, w dodatku od razu w kilku formatach.

Z komputerowego punktu widzenia fonty dzielą się jeszcze na bitmapowe i wektorowe. Te pierwsze są nieprzydatne do wydruków, wręcz niepożądane, chyba że chodzi o jakiś efekt specjalny (wiadomo: przy manipulacjach strata jakości, charakterystyczne "zęby"). Natomiast świetnie zdają egzamin jako fonty ekranowe, gdyż ich wyświetlanie przebiega bardzo szybko. Co prawda nie zapewnia to pełnego WYSIWYG (*what you see is what you get* – to co widzisz na ekranie, odpowiada temu, co będzie na wydruku), za to przyspiesza pracę. Naturalnie ideałem w DTP jest stosowanie fontów wektorowych (najlepiej postscriptowych) zarówno podczas wyświetlania na ekranie, jak i do ostatecznego wydruku.

Miarą wielkości liter jest punkt. Niestety punkt europejski nie odpowiada punktowi amerykańskiemu. I tak punkt stosowany w Europie (Didot-punkt) równy jest 0,376 mm, zaś w Ameryce (Pica-Point) – 0,351 mm. Szczęśliwie każdy dobry program ma możliwość ustalenia, który punkt ma służyć jako podstawowa miara.

Wielkość litery wyznacza odległość (mierzona w punktach) pomiędzy jej górną a dolną linią graniczną:

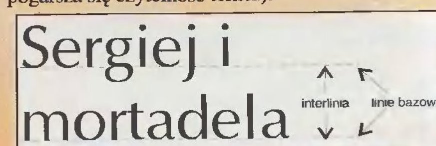


Oto kilka przykładów różnych wielkościpisma:

6pt 12pt 24pt

60pt

Prócz kształtu liter duży wpływ na wygląd tekstu ma interlinia (ang. *leading*) czyli odstęp między liniami bazowymi kolejnych wierszy tekstu. Mierzy się go również w punktach. Nie powinien być nigdy mniejszy niż samo pismo (litery zachodziłyby na siebie), natomiast to o ile powinien być większy, zależy szczególnie od szerokości wiersza: im szerszy wiersz, tym większa interlinia (w przeciwnym razie pogarsza się czytelność tekstu).



Następna sprawa, znana każdemu, kto parę razy napisał coś za pomocą edytora tekstu: wyrównywanie. Tekst może być wyrównywany tylko do lewego marginesu, tylko do prawego, do obydwu marginesów bądź centrowany. Nie zamieszczam przykładów, bo na pewno wszyscy wiecie, o co chodzi.

Kolejna rzecz to odstępy poziome. Ich regulację umożliwiają właściwie wszystkie procesory tekstu i programy montażowe, i to na kilka sposobów:
- tracking – pozwala na modyfikację odstępów międzyliterowych bez zwężania lub rozszerzania liter.







Próbka możliwości współczesnych programów graficznych. U góry efekty działania filtrów Glass, Impression, Pixellate, Wet Paint. U dołu prosty fotomontaż.

– kerning – umożliwia regulację odstępów między wybranymi parami liter. Najlepiej zilustruje to przykład:

fi, fi, AV, AV

Istnieje więcej takich "niewygodnych" par, dla których ustalenie indywidualnego kerningu jest niezbędne, szczególnie w dużych, rzucających się w oczy napisach.

– scaling – regulacja odstępu między literami wraz ze zwężeniem lub rozszerzeniem liter.

– spacing – regulacja odstępu między wyrazami.

W przypadku akapitów istotne są wcięcia (ang. *indents*). W Polsce przyjęło się, że pierwszy wiersz akapitu powinien być wcięty nieco w prawo dla zwiększenia przejrzystości tekstu. Ale wcale nie musi tak być zawsze. Akapity mogą być w ogóle pozbawione wcięć, pierwszy wiersz może być wcięty w lewo itd.

No i mógłbym tak nawijać jeszcze ze dwie godziny, ale widzę, że artykuł staje się kolubryniasty, zatem proponuję zmianę tematu.

Obróbka obrazu

W DTP obróbka obrazu zaczyna się już w momencie skanowania. Właściwie jeszcze przed skanowaniem powinno się wiedzieć, z jaką liniaturą zostaną naświetlone klisze i do niej dostosować rozdzielczość, którą wyliczamy z następującego wzoru:

$$\text{liniatura (lpi)} * \sqrt{2} = \text{rozdz. skanowania}$$

czyli np.:

$$150 \text{ lpi} * \sqrt{2} = 212 \text{ dpi}$$

I taka właśnie rozdzielczość powinna wystarczyć. Zwykle jednak skanuje się "na maxa" czyli w rozdzielczości 2 razy większej niż liniatura (wyrażona w lpi), dzięki czemu poprawia się ostrość obrazu. Skanowanie w rozdzielczości jeszcze większej nie ma najmniejszego sensu, gdyż w procesie rastrowania nadmiarowa informacja zostanie i tak stracona.

To co napisałem powyżej, dotyczy grafik barwnych i w odcieniach szarości. W przypadku skanowania w trybie black&white nie ma ograniczeń co do stosowanej rozdzielczości, gdyż obrazki 1-bitowe nie są poddawane rastrowaniu. Możemy je spokojnie skanować na 2400 dpi pod warunkiem, że mamy w komputerze wymaganą ilość pamięci i że naświetlarka również potrafi drukować z taką rozdzielczością.

Po skanowaniu można przystąpić do obróbki (czytaj: ulepszenia) zdjęcia. Tu, zależnie od możliwości konkretnego programu i wydolności komputera mamy większe bądź mniejsze pole do popisu. Możemy obrazek wyostrzyć, zamglić, uwypuklić kontury, zmienić kolory, zrobić z kolorowego biało-czarny, poddać działaniu jakiegoś filtra (np. emboss, wind, pointillize itd. – filtrów takich są obecnie już setki), obrócić, wypaczyć perspektywę itd. itd. Dziedzina wymarzona dla komputerów i... wprawnych operatorów.

Końcowym efektem zmagań z obrazkiem czarno-białym powinien być plik, z którym nie trzeba już nic więcej robić, poza umieszczeniem go w odpowiednim miejscu na stronie w programie montażowym. Plik z danymi o obrazku kolorowym powinien zawierać dodatkowo informacje o separacji kolorów, chyba że rozbarwień dokonuje się z poziomu innego programu.

Zupełnie inną parę kaloszy stanowi grafika wektorowa. Nie wymaga ona ani wielkich ilości pamięci, ani superkomputerów. Dociekliwych w tym temacie odsyłam do C&A 10/94.

* * *

Cała potęga DTP polega na tym, że to, co dawniej robiło się ciężką maszyną i nakładem pracy wielu ludzi, obecnie można wykonać dosłownie na biurku, za pomocą jednego komputera. Już sam autor np. książki uczestniczy w procesie przygotowania publikacji do druku, gdyż nie pisze tekstu na maszynie (bądź ręcznie), lecz wykorzystuje do tego dowolny, komputerowy edytor tekstu. Dzięki temu korektę można wykonać niejako na gorąco, z pominięciem żmudnego przepisywania. Gotowy, poprawiony tekst istnieje jedynie w formie elektronicznego zapisu np. na dyskietce, z której może zostać bezproblemowo zaimportowany do programu montażowego typu Page Stream lub do rozbudowanego procesora tekstu dysponującego opcją wydruku w języku PostScript (np. Final Copy II, Wordworth itp.). Także ewentualne ilustracje wystarczy zdigitalizować za pomocą jednego z wielu dostępnych dla każdej kieszeni i coraz lepszych jakościowo skanerów, obrobić odpowiednim programem, zaimportować do Page Streama, naświetlić cały dokument i dopiero z gotowymi kliszami można odwiedzić drukarnię. Słowem prawie wszystko załatwia komputer. Pytanie tylko, jaki komputer i jakie oprogramowanie nadaje się najlepiej dla celów DTP?

Software

Współczesne oprogramowanie daje grafikom czy projektantom nieporównanie większe możliwości niż mieli oni wówczas, gdy składu czcionek dokonywało się na linotypach. W tym artykule nie zamierzam jednak rozwodzić się nad wspaniałością poszczególnych programów. Chciałbym jedynie uświadomić Wam, że w DTP mamy do czynienia z następującymi typami software'u:

1. Edytory i procesory tekstu (np. CED, Final Copy II, Wordworth, GeoWrite itd.). Za ich pomocą dokonuje się tzw. składu, czyli po prostu wklepuje teksty. W niektórych przypadkach, zwłaszcza w tzw. małym DTP, rozbudowany procesor tekstu może być jedynym używanym programem (np. przy opracowywaniu książek pozbawionych ilustracji).

2. Programy do obróbki grafiki rastrowej (np. ImageFX, Personal Paint, Brillance, ADPro). Służą do szeroko rozumianej obróbki obrazu wprowadza-

DTP

nego do komputera za pomocą skanerów. W DTP liczy się przede wszystkim szybkość działania danego programu przy przeprowadzaniu operacji na dużych (rzędu 10 MB i więcej) plikach, możliwość wczytywania i zapisywania gotowych grafik w wielu formatach (szczególnie TIFF i EPS) oraz zdolność do wykonywania rozbarwień (separacji kolorów).

3. Programy do tworzenia i obróbki grafiki wektorowej (np. ProDraw, Art Expression). Zalecana szybkość działania, zdolność do definiowania barw w modelu CMYK, eksport i import wielu formatów, w tym także grafiki rastrowej.

4. Programy montażowe (np. GeoPublish, Page Stream, Page Setter itd.). Programy te służą do układania wszystkich elementów (tj. tekstu i grafiki) w jedną całość na stronie, według przygotowanego wcześniej projektu graficznego, a następnie do produkcji wydruków – bezpośrednio na drukarkę lub do pliku.

5. Programy do obsługi skanera – o ile takowy się posiada.

Oprócz tych podstawowych typów oprogramowania wykorzystywane są dodatkowo:

– programy malarskie (np. Deluxe Paint) i programy do ray-tracingu (Imagine, LightWave itp.) – za ich pomocą można uzyskać efekty niemożliwe do osiągnięcia innymi metodami.

– programy do tworzenia wykresów – likwidują konieczność długotrwałego ślęczenia przy np. Art Expression na próbach wykonania skomplikowanych wykresów.

– programy do obróbki fontów (np. opisany w tym numerze TypeSmith) – umożliwiają tworzenie własnych bądź modyfikację istniejących fontów.

STANDARDOWE FORMATY PAPIERU

W Europie standardem zatwierdzonym przez ISO (*International Standard Organisation*) są formaty z tzw. serii A: od A0 (największy) do A10 (najmniejszy). Format A0 ma wymiary 1189x841 mm. Pozostałe, mniejsze formaty uzyskuje się dzieląc większą powierzchnię na połowę. Najpopularniejszym formatem z serii A jest oczywiście A4 – potocznie „papier podaniowy" – o wymiarach 210x297 mm.

Dodatkowo zdefiniowano również formaty serii B i C.

W Ameryce standardowe formaty są inne. Najpopularniejsze to letter (215,9x279,4 mm = 8,5x11 cali) i legal (215,9x355,6 mm = 8,5x14 cali).

TIFF I EPS – FORMATY PRZEMYSŁOWE

Istnieje wiele formatów zapisu grafiki, jednak w DTP najszersze zastosowanie mają tzw. formaty przemysłowe – m.in. TIFF i EPS. Dlaczego „przemysłowe"? Ano dlatego, że już w fazie ich projektowania zdeterminowano ich przeznaczenie – specjalnie dla poligrafii. Stąd można w nich zapisać nie tylko same dane o obrazie, lecz także informacje dodatkowe.

A więc, przede wszystkim formaty te umożliwiają zapis danych o obrazie czarno-białym (1-bit), w odcieniach szarości (8-bit) lub kolorowym, zarówno w modelu RGB (24-bit), jak i CMYK (32-bit – 8-bit na każdą barwę podstawową) czyli mogą zawierać pełną informację o separacji kolorów. Ponadto oba mają wydzieloną część na dane o liniaturze (gęstości rastra) i kątach rastra (oddzielnie dla każdej z czterech barw podstawowych). Dodatkowo w formacie EPS (Encapsulated PostScript), który jest niczym innym jak stanowiącym odrębną całość plikiem postscriptowym, można zapisać informacje w postaci wektorowej, co pozwala na dowolne oszparowanie (zasłonięcie) zbędnej części obrazu.

Sprzęt wykorzystywany w DTP

Zacznijmy od rzeczy podstawowej tzn. od wklepywania tekstu. W tym wypadku wymagania nie są zbyt wielkie – wszak edycja tekstu to fraszka nawet dla C-64. Pewnych problemów może nastręczać obróbka gigantycznych tekstów (książki) o rozmiarach rzędu dwóch i więcej megabajtów, ale w końcu możemy je zawsze podzielić na mniejsze fragmenty i po sprawie. Dopiero gdy do głosu dochodzi obróbka obrazów, wymagania stawiane sprzętowi rosną w zawrotnym tempie.

Po pierwsze: pamięć. Zdjęcie formatu A4 zeskanowane z rozdzielczością 300 dpi w 16 mln kolorów zajmuje ok. 27 MB. Aby móc je swobodnie obrabiać, powinniśmy mieć minimum dwa razy tyle pamięci, dla równego rachunku – 64 megabajty. Ponieważ jednak często obrabia się większe formaty, stąd w wielu studiach DTP można spotkać komputery wyposażone w 128 a nawet 256 MB pamięci RAM.

Po drugie: szybki procesor. Choćby po to, by nie czekać godzinami na rezultat działania programu graficznego, a także dlatego, że wszystkie współczesne programy pisane są w C, przez co działają wolniej niż gdyby były pisane w asemblerze. W przypadku Amig, Atari i Macintoshy szybki procesor to Motorola 68040, zaś dla pecetów – minimum 80486/50 MHz (wskazane Pentium).

Po trzecie: pojemny dysk twardy (minimum 400 MB, zalecany 1 GB). Jak szybko może zabraknąć na takim dysku miejsca, najlepiej przekonać się skanując i obrabiając kilka sporych zdjęć.

Po czwarte: dobra karta graficzna, umożliwiająca wyświetlanie 24-bitowego obrazu w rozdzielczości minimum 800x600 bez interlace'u. Po co? No cóż, jeśli ktoś chce obrabiać 10-megowe, kolorowe ilustracje i nie popsuć sobie oczu...

To tyle, jeśli chodzi o sam komputer. Teraz słówko o pozostałych urządzeniach.

Monitor.

Niezmiernie ważny element wyposażenia każdego studia DTP. Zależnie od potrzeb może być monochromatyczny (ulotki, gazety) lub kolorowy.

W monitorach ważna jest przede wszystkim powierzchnia obrazu – im większy monitor, tym lepiej. Powszechnie przyjmuje się, że monitor 14- i 15-calowy może bez szkody dla oczu pracować z maks. rozdzielczością 640x480 (z nieznacznymi odchyleniami, np. w przypadku Amigi będzie to 640x512), 17-calowy – z rozdzielczością 1024x768, a 20- i 21-calowy – 1280x1024.

Drugą istotną cechą jest częstotliwość odchylania pionowego. Im wyższa rozdzielczość, tym powinna ona być większa, w przeciwnym razie ujawni się interlace czyli znane wszystkim, uciążliwe migotanie (niedopuszczalne przy jakiejkolwiek pracy). Przy rozdzielczości 640x480 częstotliwość odchylania pionowego nie powinna być mniejsza niż 60 Hz.

Podczas pracy w kolorze bardzo ważne jest odpowiednie skalibrowanie monitora tak, by kolory na ekranie możliwie wiernie odpowiadały temu, co wyjdzie w druku. Oczywiście całkowite "zestrojenie" jest niemożliwe, gdyż model CMYK odwzorowuje mniejszą liczbę barw, niż model RGB. W każdym razie raz skalibrowanego monitora nie powinno się już więcej ruszać. Warto też zadbać o prawidłowe i zawsze takie samo oświetlenie pracowni.

Obecnie produkuje się monitory sterowane analogowo lub cyfrowo. Dla potrzeb DTP wskazane jest posługiwanie się monitorami cyfrowymi, ponieważ charakteryzują się one zazwyczaj płaskim ekranem, lepszą jakością obrazu i większymi możliwościami konfiguracji (np. zapamiętywanie ustawień dla określonej rozdzielczości, pełna regulacja kształtu wyświetlanego obrazu, całkowita likwidacja zbędnej ramki wokół obrazu itd.).

Skaner.

Urządzenie to nie należy wcale do obowiązkowego wyposażenia studia DTP. Naprawdę dobre skanery kosztują dziesiątki tysięcy dolarów, a nie każdego na to stać. Dlatego często ludzie zajmujący się DTP zaopatrują się w SyQuesta (patrz niżej) a skanowanie powierzają zamożniejszym firmom. Koszt zeskanowania obrazka formatu A4 wynosi obecnie jakieś 30 zł, można więc sobie na to pozwolić. Oczywiście, jeśli ktoś planuje opracowywanie dokumentów zawierających wyłącznie czarno-białe, niewielkie ilustracje, lepiej, jeśli zakupi markowy skaner ręczny pracujący w 256 odcieniach szarości (ok. 500 zł). Niedostatki w jakości powstałe podczas skanowania będzie można bez problemu podretuszować pierwszym lepszym programem graficznym.

Pod względem budowy skanery dzielą się na ręczne (szerokość skanowania 105 mm), płaskie (zwykle

DLACZEGO DOBRY SKANER KOSZTUJE MILIARD (STARYCH ZŁ)?

W bardzo tanich skanerach ręcznych i stosunkowo tanich (1500$) skanerach płaskich elementem odczytującym obraz jest linijka CCD (*Charge Coupled Device* – urządzenie, które na zmianę natężenia światła reaguje zmianą pojemności elektrycznej). Ponieważ nie da się dobrać kilku tysięcy identycznych CCD, stąd ostateczny odczyt obrazu stanowi pewien kompromis pomiędzy czułością pojedynczego elementu CCD a jednorodnością całej linijki. Mówiąc po ludzku: pogarsza się kontrast (ciemne partie obrazu zlewają się w jedną, czarną plamę, jasne fragmenty bledną).

Skanery bębnowe nie mają tej wady, gdyż elementem wczytującym obraz jest w nich POJEDYNCZA fotodioda. Zdjęcie nakłada się bęben, który podczas skanowania wiruje wokół własnej osi z prędkością ok. 1500 obr./min. Fotodioda, zamocowana na specjalnej szynie, porusza się równolegle do osi bębna i odczytuje kolejne linie obrazu. Niestety, mechanika skanera bębnowego i układy sterujące są tak precyzyjne, że muszą odpowiednio kosztować. Cena najtańszych „bębniaków" wynosi ok. 20000$.

format A4 z niewielkim zapasem), szczelinowe i bębnowe. Dla zwykłego śmiertelnika dostępne są w zasadzie tylko ręczne (do 1500 zł) i płaskie (od 2000 zł). Ręczne, z powodu słabej jakości, można wykorzystywać tylko w małym DTP, i to raczej w dokumentach czarno-białych. Płaskie dają już znacznie lepszy obraz, również w kolorze, choć daleki od ideału.

Nabywając skaner należy zwrócić szczególną uwagę na jego dwa parametry: rozdzielczość i osiąganą gęstość optyczną (zakres dynamiki czyli kontrast). Miarodajna jest tylko rozdzielczość optyczna, a nie interpolowana (interpolacja polega na generowaniu punktów obrazu na podstawie uśrednienia koloru punktów sąsiednich, nie jest to więc rzeczywiste skanowanie i może prowadzić do bardzo znacznych przekłamań). Natomiast gęstość optyczna określa zdolność skanera do odczytania jednocześnie bardzo jasnych i bardzo ciemnych partii obrazu. Może przyjmować wartość od 0 do 4 (im większa gęstość optyczna, tym lepszy skaner). Przykładowo, jeśli skaner odznacza się gęstością optyczną $D_{max}=3$ to oznacza to, że może bez straty jakości skanować zdjęcia, na których jasne fragmenty są 1000 razy jaśniejsze (10^3) od ciemnych. Zdjęcie o większym kontraście zostanie zeskanowane nieprawidłowo – "siądzie" kontrast.

Po więcej informacji n/t skanerów odsyłam Was do C&A 5/94.

Drukarka.

Mimo wysiłków programistów obraz na ekranie nigdy nie odpowiada w stu procentach ostatecznemu wydrukowi, dlatego nawet słaby wydruk próbny może ukazać więcej niż najlepszy monitor. Już zwykła, czarno-biała atramentówka daje spore pojęcie o końcowym wyglądzie opracowywanego dokumentu (na igłówkach zbyt często zdarzają się przekłamania, głównie z winy źle napisanych driverów). Jeśli jest ona kolorowa, tym lepiej. Jednak bezsprzecznie najbardziej przydatne są drukarki laserowe, nawet te najzwyklejsze (300 dpi). Ideał stanowią laserówki lepszej klasy, o rozdzielczości 600 i więcej dpi, z wbudowanym PostScriptem – jak choćby opisana w tym numerze HP LaserJet 4MV.

Wymienny dysk twardy (SyQuest).

W DTP pliki rzędu kilkudziesięciu MB są na porządku dziennym (skanowane fotografie, pliki do naświetlarki). Zawsze jest z nimi ten sam problem: jak je przenieść na własny komputer (jeśli np. korzystamy z cudzego skanera) bądź zanieść do naświetlarni. Rozwiązaniem jest wymienny dysk twardy SyQuest. Oferuje on prędkość transferu danych tylko nieznacznie gorszą od dysków stacjonarnych oraz pełną mobilność. Sam napęd montowany jest w komputerze lub doń przyłączany, zaś nośnik, będący metalowym talerzem o średnicy 5,25" lub 3,5" w specjalnej obudowie, można z powodzeniem nosić w kieszeni.

Obecnie króluje technologia opracowana przez amerykańską firmę SyQuest, a produkowane dyski mają pojemności 88, 105 i 250 MB (jeden z nich opisywaliśmy w C&A 11/94). Jednak ostatnio na rynku pojawiło się sporo nowych tego typu urządzeń, oferujących większą pojemność i wygodę użytkowania za mniejszą cenę. Miejmy nadzieję, że w końcu zastąpią one bardzo drogie SyQuesty.

CD-ROM.

Urządzenie wymarzone dla DTP. Obecnie istnieje wiele firm, które tworzą bądź wektoryzują rysunki i skanują zdjęcia specjalnie dla ludzi zajmujących się DTP. Potem upakowują to wszystko na płyty CD, które można kupić za śmieszne pieniądze, wziąwszy pod uwagę ich pojemność. I tak nie ma dzisiaj sklepu komputerowego, który nie oferowałby kompaktów z fontami czy tysiącami clipartów. Jeśli chodzi o fotografie, to coraz popularniejszy staje się format Kodak Photo CD. Kompakt taki zawiera zwykle 100 wysokiej jakości zdjęć, każde zapisane w kilku rozdzielczościach tak, by te najodpowiedniejsze można było od razu skopiować do publikacji, bez czasochłonnej obróbki. Tak więc w DTP CD-ROM niezbędny nie jest, ale może bardzo ułatwić pracę.

Zakończenie

Mam nadzieję, że udało mi się przekonać Was o jednym: DTP to temat morze. Mimo napisania dwóch obszernych odcinków mam świadomość, że o wielu rzeczach jeszcze nie wspomniałem, a inne potraktowałem fragmentarycznie. Ale też wcale nie miałem zamiaru przedstawiać tu całościowego kompendium wiedzy o DTP, chciałem jedynie zasygnalizować złożoność problemu i wzbudzić w Was zainteresowanie tym tematem. Jeśli udało mi się to choć w paru przypadkach, artykuł spełnił swoje zadanie.

Wasz Consigliori d/s DTP

Wielki Wódz

MINIMALNE KONFIGURACJE SPRZĘTOWE DLA WYBRANYCH ZASTOSOWAŃ

Planowany zakres prac	Minimalna konfiguracja
Jednostronicowe ulotki, reklamówki, prace dyplomowe, wizytówki itp.	C-64, stacja dysków, ew. drukarka igłowa do wydruków próbnych (ostateczny wydruk na laserze, 300 dpi)
Publikacje z dużą ilością tekstu (np. książki), bez ilustracji	Amiga 500, 2-4 MB RAM, dysk twardy 60 MB, zalecana karta turbo
Publikacje z wyłącznie czarno-białymi ilustracjami do formatu A5	Amiga 1200, 8-10 MB RAM, dysk twardy 250 MB, karta turbo, skaner mono
Publikacje z ilustracjami kolorowymi do formatu A5	Amiga 3000/4000, 32 MB RAM, dysk twardy 540 MB, karta turbo, skaner kolor lub SyQuest
Publikacje z ilustracjami kolorowymi do formatu A4	Amiga 4000, 64 MB RAM (zalecane 128 MB) dysk twardy 1 GB, skaner kolor lub SyQuest

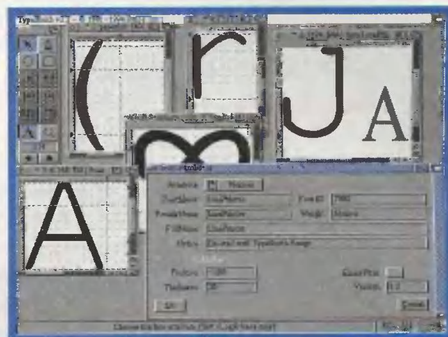
DTP

Podczas przygotowywania publikacji do druku często zachodzi potrzeba zmodyfikowania istniejących fontów lub wręcz stworzenia nowych. Wymarzonym programem do tego celu jest TypeSMITH.

Co w pudełku i na twardzielu?

Ech, ten postęp techniczny. Skomplikowane machiny do tworzenia zestawów czcionek dawno odeszły już w zapomnienie. Któż teraz pamięta ile to godzin drukarze marnowali na odlewaniu ołowianych literek? Teraz wszystkie operacje związane z przygotowaniem czcionek wykonuje się na komputerach. Dlaczego więc nie wykorzystać do tego nych, pod które możemy podpiąć skrypty ARexxa. Nie brak tu i kilku innych przydatnych opcji, a także on-line helpa i to nie byle jakiego. Działa na dwa sposoby: po pierwsze w dolnej części ekranu wyświetlane są krótkie informacje o znaczeniu pola, nad którym zatrzymaliśmy wskaźnik myszy, po drugie w każdej chwili możemy nacisnąć klawisz HELP, by na ekranie pojawił się hypertext AmigaGuide z wyjaśnieniami dotyczącymi wybranej opcji, menu itp.

Przejdźmy jednak do konkretów. O możliwościach programu tej klasy co TypeSMITH świadczą



TypeSMITH v2.5 - typograficzny niezbędnik

celu Amigi? Wszak w komputerze tym drzemią niesamowite możliwości.

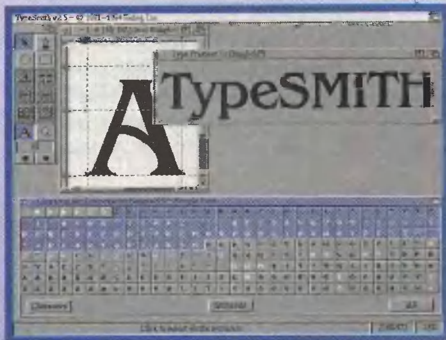
W skład zestawu TypeSMITH wchodzi jedna dyskietka, zawierająca sam program oraz narzędzia pomocnicze (Font Downloader i Converter), a także bardzo obszerna i szczegółowa instrukcja z szeregiem ilustracji dokladnie obrazujących cały proces pracy z programem (także w formacie AmigaGuide).

Instalacja na dysku twardym jest bardzo prosta (służy do tego skrypt Installera). Minimalne wymagania programu to Amiga z 2 MB RAM, Kickstartem 2.0 i dwoma stacjami dysków. W praktyce jednak na takiej konfiguracji nie da się po ludzku pracować. Problemy zaczynają się już podczas wczytywania fontów, a o szybkości nie będę wspominał. Do solidnej pracy należałoby się zaopatrzyć w Amigę z procesorem 68020 lub szybszym, monitorem VGA lub multisync (nie życzę nikomu pracy w rozdzielczości 640x256 lub mrużenia oczu przy interlace), dysk twardy i jakieś 4 MB RAM (w tym 2 MB CHIP). Przydałaby się jeszcze drukarka i to taka, którą obsłużą Workbenchowe drivery; a jeszcze lepiej postscriptowy laser.

TypeSMITH zajmuje na dysku niecały megabajt. Po załatwieniu procedury rejestracyjnej ukazuje się wreszcie w całej swej krasie na ekranie.

Co rozumie TypeSMITH?

Pominę cały proces konfiguracji programu. Jest tu bowiem wszystko co niezbędne: zmiana kolorów, rozdzielczości, fontów ekranowych, podkładu dla edytowanych fontów, ścieżek dostępu do plików oraz możliwość definiowania klawiszy funkcyj-



przede wszystkim formaty fontów, które jest on w stanie rozpoznać. Ponieważ program stworzyła firma Soft-Logik, nic dziwnego, że podstawowy rodzaj fontów, którymi możemy operować, jest w formacie Page Streama. W tym zakresie możemy odczytywać i zapisywać pliki zawierające kontury (outline; z rozszerzeniem .pbf) oraz pliki z metryką dla fontów (wielkość, odstępy i kerning).

To oczywiście nie wszystko. TypeSMITH może bez problemów wczytywać fonty w standardach AGFA Compugraphics Intellifont (pliki z rozszerzeniem .type i .lib; ale tylko te, które zostały wcześniej zainstalowane w systemie), pecetowe TrueType (pliki z rozszerzeniem .ttf), IFF RFF (z rozszerzeniem .rff, format ten został stworzony jedynie jako tymczasowa "przechowalnia" szybko zapisywanych danych), kontury i metrykę fontów PostScript Type 1 (pliki .pfb i .afm) a także obrazki wektorowe w formacie IFF DR2D.

Podobnie duże możliwości ma TypeSMITH w zakresie eksportu fontów: wszystkie wymienione formaty plus Postscript Type 3 (.ps).

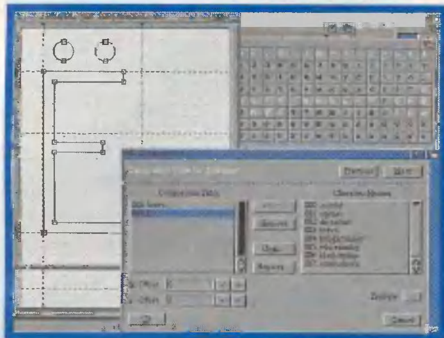
Jak zbudowane są fonty wektorowe i jak je narysować?

Warto wiedzieć o tym, że font wektorowy (plik) to nic innego jak matematyczny opis konturów wszystkich zawartych w nim znaków. Dopiero podczas wyświetlania na ekranie dołączane są ewentualne wypełnienia. Każda ścieżka, składająca się na pojedynczą literę musi być zamknięta, a także mieć odpowiedni kierunek, na bazie którego określane jest wypełnienie fontu.

Ekran główny programu podzielony jest zasadniczo na trzy części: toolbox zawierający podstawowe narzędzia, okienka (od 1 do 5), w których wyświetlane są fonty i listwa w dolnej części ekranu, gdzie pojawiają się podpowiedzi, położenie wskaźnika myszy w wybranych wcześniej jednostkach, oraz procentowe powiększenie fontu. Pozostałe opcje dostępne są z pull-down menu.

Na górnej listwie każdego z okienek zawierających czcionki znajdziemy podstawowe informacje o danym znaku. W samym okienku widnieją dwie "linijki" pomocne podczas rysowania, a także szereg specjalnych linii wiodących (guidelines) i pomocnicza siatka. W zależności od potrzeb niektóre z tych elementów można wyłączać.

Znaki mogą być przedstawiane na dwa sposoby: w postaci konturowej bądź wypełnianej. W procesie tworzenia znaków bardziej użyteczny jest pierwszy sposób wyświetlania.



Wyboru znaku do edycji można dokonać na trzy sposoby – używając toolboxu, za pomocą klawiatury lub za pośrednictwem bardzo elegancko wykonanego menu, w którym można także dokonywać operacji na całym zbiorze zaznaczonych znaków.

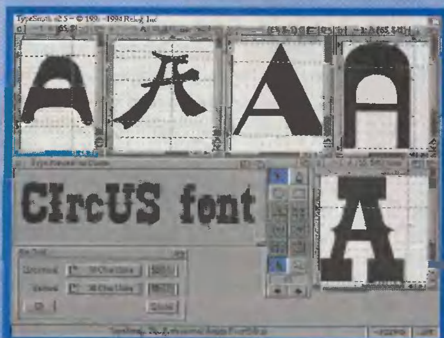
Toolbox zawiera narzędzia służące do zaznaczania obiektów, tworzenia ścieżek, rysowania odcinków, krzywych Beziera, przecinania i łączenia ścieżek, rysowania elips, prostokątów, przekształcania prostych w krzywe i na odwrót, włączania i wyłączania trzech dostępnych trybów pracy, zwiększania i zmniejszania powiększenia fontu, a także wyboru innego fontu.

Okienka mogą działać w trzech trybach: normalne rysowanie fontów wektorowych, dołączenie do projektu tymczasowej formy znaku odczytanej z pliku IFF lub fontów bitmapowych (pliki takie przetwarzane są automatycznie, tzn. TypeSMITH wyszukuje odpowiednie krawędzie na bazie trzech algorytmów o różnej skuteczności) jako bazy do rysowania fontów, a także (uwaga!) do przetwarzania fontów bitmapowych – TypeSMITH może je importować i eksportować w kilku różnych formatach.

Zaznaczone ścieżki lub ich fragmenty można wycinać, kopiować i wstawiać. Mamy do dyspozycji także operację Undo, niestety tylko jednopoziomową. Oczywiście w programie nie brak tak przydatnych rzeczy jak wyrównywanie do linii wiodących. Na dokładkę koordynaty poszczególnych punktów możemy wpisywać ręcznie. W pull-down menu znajdziemy także operacje umożliwiające obracanie, pochylanie i skalowanie względem osi x lub y zaznaczonych fragmentów znaku.

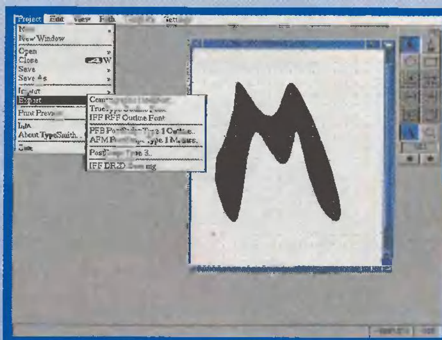
Gdy fonty są już prawie gotowe

Oczywiście same rysunki wektorowe to jeszcze nie wszystko. W niektórych wypadkach warto posłużyć się opcją Correct Path Directions, która w pewnym stopniu automatycznie poprawia kierunki ścieżek, by zapobiec problemom związanym z niewłaściwym wypełnianiem znaków. Niemniej przydatna jest opcja umożliwiająca zredukowanie liczby punktów (każdy odcinek to 2 punkty, krzywa Beziera – 4 punkty), co na pewno przyspieszy wyświetlanie gotowego fontu i zmniejszy wymiary końcowego pliku. Ale uwaga: czasem może to znacznie pogorszyć wygląd czcionek.



Kiedy wszystko wydaje się już być gotowe, warto włączyć na ekranie okienko, w którym będziemy mogli "wypróbować" nowy font m.in. drukując go (zarówno pojedyncze znaki, jak i cały font). Kolejna sprawa to wypełnienie formularza określającego atrybuty fontu, co jest konieczne, by działał on poprawnie z wszystkimi aplikacjami. Niemniej ważne jest określenie w niektórych wypadkach wymiarów fontu, metryki i par kerningowych. Ponieważ w wielu wypadkach pary kerningowe będą się powtarzać dla różnych fontów, TypeSMITH oferuje możliwość ich zapisu w plikach w formacie afm.

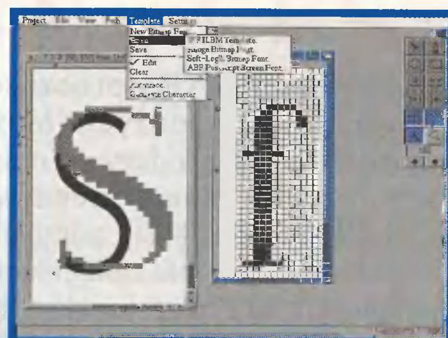
I jeszcze jedna rzecz: tworzenie kompozycji (Compositions) wykorzystywanych w niektórych formatach zapisu fontów. Konkretnie chodzi o to, że nie ma sensu powtarzania wielokrotnie takich samych definicji znaków w pliku, jeśli różnią się one między sobą tylko drobnym szczegółem. Powiedzmy taka litera "ś". Powiedzmy, że wygląda ona tak samo jak połączenie apostrofu i litery s. Co robimy? Definiujemy literę "ś" jako kompozycję apostrofu i s. I gotowe. A więc nowa litera nie jest nawet rysunkiem, a jedynie połączeniem dwóch innych (choć możemy także coś dorysować). Takie zestawienia kompozycji, podobnie jak pary kerningowe, możemy przechowywać w plikach; może kiedyś się przydadzą.



Po tym wszystkim pozostaje nam już tylko zapisać gotowy font w wybranym formacie i używać do woli.

ARexx

Jakby nie patrzeć obsługa programów za pośrednictwem ARexxa stała się już na Amidze standardem i to bardzo wygodnym. Dzięki serwerowi ARexxa (notabene język Rexx narodził się na komputerach IBM) możemy sterować TypeSMITHem z zewnątrz, a także podpiąć do 10 skryptów ARexxowych pod klawisze funkcyjne. Do TypeSMITHa dołączono świetne demo takiego wykorzystania ARexxa. Warto obejrzeć jak program sam wczytuje fonty, obraca je, skaluje, poprawia... Nie dosyć, że jest to zabawne, to jeszcze cholernie użyteczne. Nawet krótki skrypt może czasmi zaoszczędzić nam kilku godzin ślęczenia przed komputerem.



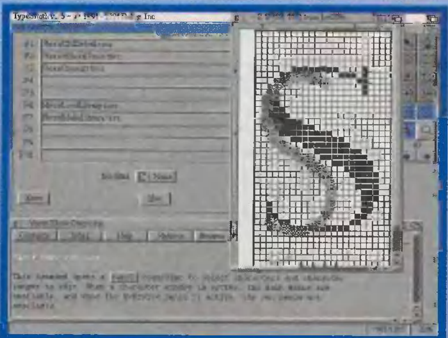
Dodatki

Wśród kilku dodatkowych plików znajdują się dwa programy. Pierwszy z nich, Font Downloader, umożliwia przesłanie do drukarki fontów PostScriptowych. Czasami może to znacznie przyspieszyć wydruk. Drugi program, Converter, służy do przekształcania plików Clip programu ProDRaw na standard IFF DR2D.

Podsumowanie

Cóż ja na to mogę poradzić, że nawet obszerna recenzja programu pokroju TypeSMITHa nie przedstawi Wam w pełni jego możliwości? Właściwie mogę powiedzieć tylko jedno: po Page Streamie v2.2 firma Soft-Logik stworzyła nowe doskonałe narzędzie jakże przydatne w DTP. Szkoda, że TypeSMITH nie jest sprzedawany w komplecie wraz z Page Streamem.

Fingolfin



INFO

TypeSMITH v2.5 – doskonały i bardzo rozbudowany program do tworzenia, modyfikowania i konwertowania fontów wektorowych. Stanowi swoiste uzupełnienie programu Page Stream v2.2.
Producent: Soft-Logik Publishing Corporation
Dystrybutor: SEPTIMA COMPUTER, ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, tel. 455016

DTP AMIGA

W systemach DTP oprócz komputera o dużej mocy obliczeniowej i dużych możliwościach graficznych niebagatelną rolę odgrywa monitor. Aby to co widać na ekranie było bliskie rzeczywistości drukarskiej, nie wystarczy monitor klasy popularnej (C-1084S lub 8833MKII). Oczywiście nigdy nie osiągniemy ideału, ale zastosowanie dostępnych na rynku, w miarę tanich monitorów typu VGA pozwoli na nieco dokładniejsze operowanie materią graficzną i drukarską.



CO OTRZYMALIŚMY

Od firmy California Computer z Warszawy otrzymaliśmy dwa monitory typu VGA marki Bridge, czyli z angielskiego "most". Pierwsz, oznaczony jako CAE-564SG, ma kineskop o przekątnej 15 cali. Sterowanie parametrami obrazu dokonuje się w sposób cyfrowy, przy pomocy wbudowanego mikroprocesora. Drugi monitor – CAD-451SG – ma ekran o przekątnej 14 cali, a wszelkie regulacje dokonuje się zestawem wbudowanych potencjometrów czyli analogowo.

Do każdego urządzenia dystrybutor dołącza instrukcję obsługi. Niestety w tylko w dwóch językach: niemieckim i angielskim. Tradycyjnie (?!) dystrybutor zakłada, że klient posługuje się chociaż jednym językiem zachodnich sąsiadów. Błąd! Tak prężna firma jak California Computer powinna dbać nieco lepiej o polskiego użytkownika tym bardziej, że sprzedaje sprzęt w Polsce!

AMIGA i VGA

Do Amigi można podłączyć monitor typu VGA, pod jednym wszakże warunkiem: musi być ona wyposażona w nowe kości graficzne czyli przynajmniej ECS (A500+ i A600) a najlepiej AGA (A1200, A400 i CD32 z przystawką SX-1). Z praktycznego punktu widzenia "zabawa" na komputerze z procesorem poniżej MC68EC020 jest bez sensu, ponieważ wyświetlanie obrazu w trybie Multiscan lub VGA przy rozdzielczości 640x480 zajmuje większość czasu procesora. Pracę na takim systemie można przyrównać do jazdy w ulicznym korku. Dopiero użycie A4000, A1200 lub CD32 z przystawką SX-1 zapewnia w miarę wygodną pracę z wyświetlaczami typu VGA. Oczywiście najlepiej jeśli komputer ma zainstalowany Fast RAM.

Używając monitorów VGA musimy zdawać sobie sprawę z tego, że większość gier i dem nie będzie na nich działać. Również systemy DeskTop Video nie tolerują tego typu urządzeń. Pewnym wyjściem jest zastosowanie programu ForceMon, "przystosowującego" większość software'u do pracy w rozdzielczościach VGA, ale mogą znaleźć się pozycje, które zmuszone do działania w nietypowych rozdzielczościach będą zawieszać komputer.



Pomijając wszelkie niedogodności natury programowej praca na Amidzie z monitorem VGA jest przyjemnością, szczególnie przy ustawieniu częstotliwości odchylania pionowego rzędu 70 Hz. Otrzymujemy wtedy bardzo stabilny i ostry obraz, który nie nadwyręża wzroku, nawet przy długotrwałej pracy.

INSTALACJA

Monitory typu VGA podłącza się również do wyjścia video. Oczywiście powstaje problem zupełnie różnych wtyczek. Można poradzić sobie na dwa sposoby: wykonać przejściówkę wg załączonego schematu (koszty rzędu 15 zł) lub kupić ją na giełdzie za około 30 zł.

Zasilanie monitorów to oddzielna historia, bowiem mają one gniazdo zasilające (zamontowane na przewodzie) dostosowane do komputerów PC. Trzeba zatem zakupić we własnym zakresie kabel stosowany do zasilania standardowego peceta i włożyć do wtyczki monitora. Uprzedzając ewentualne pytania wyjaśniam, że wspomniany przewód dostępny jest w większości sklepów komputerowych lub na giełdach.

Niestety, przygotowanie Amigi do pracy z monitorem typu VGA wymaga użycia dotychchczasowego wyświetlacza, bowiem VGA z założenia nie potrafi pracować z częstotliwością 15,625 kHz. Zainteresowanych odsyłam do "C&A" 11/94.

DANE TECHNICZNE Bridge CAD-451SG

- **Przekątna ekranu:** 14 cali
- **Maksymalna rozdzielczość:** 1024x768 bez przeplotu
- **Częstotliwość odchylania poziomego:** od 30 do 48 kHz, zmierzona minimalna 24 kHz
- **Częstotliwość odchylania pionowego:** od 50 do 90 Hz
- **Wielkość plamki luminiforu:** 0,28mm/0,32mm
- **Sygnał wejściowy:** analogowy o napięciu 0,7Vpp
- **Napięcie zasilania:** 100-220V 50/60Hz
- **Pobór mocy w stanie:**
  - Power On – 90 W
  - Suspend – 25 W
  - Power Off – 5 W
- **Inne:** Wbudowany system oszczędzania energii elektrycznej zgodny z normami EPA, niska emisja szkodliwych promieniowań (MPRII).
- **Cena:** 330$ + VAT

DANE TECHNICZNE Bridge CAE-356SG

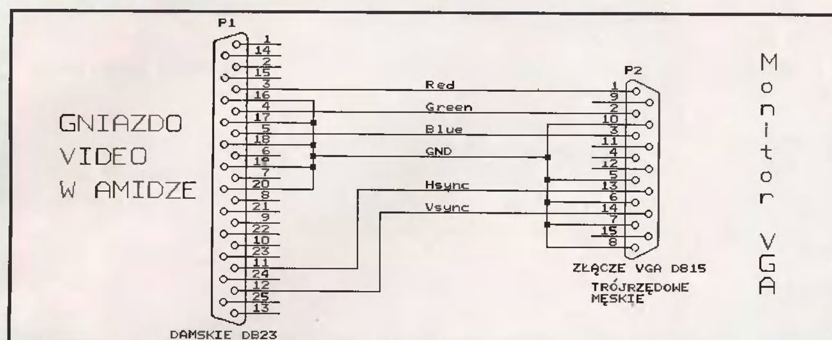
- **Przekątna ekranu:** 15 cali
- **Maksymalna rozdzielczość:** 1280x1024 bez przepiotu
- **Częstotliwość odchylania poziomego:** od 30 do 64kHz, zmierzona minimalna 24 kHz
- **Częstotliwość odchylania pionowego:** od 50 do 90Hz,
- **Wielkość plamki luminoforu:** 0,28 mm
- **Sygnał wejściowy:** analogowy o napięciu 0,7Vpp
- **Napięcie zasilania:** 100-220V 50/60Hz
- **Pobór mocy w stanie:**
  - Power On – 90 W
  - Suspend – 25 W
  - Power Off – 5 W
- **Inne:** wbudowany system oszczędzania energii elektrycznej zgodny z normami EPA, niska emisja szkodliwych promieniowań (MPRII).
- **Cena:** 460$ + VAT

Dystrybutor: California Computer, Warszawa

DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ...

Ustalenie parametrów pracy wyświetlacza nie jest trudne. W katalogu Devs/Monitors umieszczamy zestaw odpowiednich sterowników; najlepiej VGA lub Multiscan. Powinny znajdować się one w katalogu Storage/Monitors lub na dyskietkach instalacyjnych Workbencha. Po zrestartowaniu komputera z katalogu Prefs wybieramy program ScreenMode, a potem (na początek) rozdzielczość 640x480 w czterech kolorach. Posiadacze wszelkiego rodzaju kart turbo mogą ustawić więcej kolorów, nawet

I DWA MOSTY



Schemat podłączenia monitora VGA do Amigi.

256. Po wykonaniu Save wyłączamy komputer i podłączamy monitor VGA. Włączamy komputer i po chwili, jeżeli wszystko zostało wykonane prawidłowo, na ekranie pojawia się znajomy Worbench.

W AKCJI

Najpierw zająłem się mniejszym monitorem czyli Bridge CAD-451SG. Uzyskałem obraz przyzwoitej jakości, chociaż przyznam szczerze, widziałem w tej klasie cenowej urządzenia o trochę lepszych parametrach. Dzięki wbudowanym potencjometrom mogłem w dowolny sposób ustalić parametry obrazu np. szerokość i wysokość wyświetlanej powierzchni, geometrię (tzw. trapezoid), przesunięcie w górę i w dół względem środka kineskopu oraz tradycyjnie jasności i kontrastu. Dla sprawdzenia rzeczywistych parametrów pracy monitora wywołałem wszelkie dostępne rozdzielczości Amigi z układami AGA. Badania dowiodły, że można używać wszystkich trybów z wyjątkiem operujących częstotliwością odchylania poziomego 15,625 kHz. Najmniejszą, przy której monitor pracował, wynosiła około 24 kHz (patrz tabelka).

W przeciwieństwie do poprzednika, 15-calowy Bridge o symbolu CAE-564SG zasługuje na większe zainteresowanie. Uzyskałem obraz wysokiej jakości, tzn. kontrastowy, wyraźny i ostry. W tym modelu zamiast tradycyjnych potencjometrów zastosowano cyfrową regulację parametrów obrazu. Stąd panel sterujący składa się tylko z sześciu przycisków, a wszelkich nastawów dokonałem wywołując menu... na ekranie monitora. Oprócz standardowych typu geometria ekranu, jasność i kontrast, można było dobrać m.in. nasycenie poszczególnych składowych RGB, temperaturę barwową ekranu, wykonać autotest monitora, ustawić położenie menu względem środka ekranu itp. Słowem nieograniczona ingerencja w parametry wyświetlacza.

Również i w tym przypadku wywołałem wszelkie dostępne rozdzielczości Amigi z układami AGA. Monitor pracował we wszystkich oprócz tych, które wykorzystywały częstotliwością odchylania poziomego 15,625 kHz. Najmniejszą, przy której monitor pracował, wynosiła również 24 kHz (patrz tabelka).

Przy okazji okazało się, że wbudowany Power Saving zachowuje się dosyć dziwnie. W momencie przechodzenia komputera do innego trybu graficznego potrafił wyłączyć zasilanie monitora. Pierwszy monitor nie zachowywał się w ten sposób, mimo, że ma wbudowany podobny system zarządzający poborem energii elektrycznej.

CZY WARTO?

Z punktu widzenia pracowni DTP, używającej na stałe wybranej rozdzielczości, polecam "dużego" Bridge'a. Generuje on obraz o bardzo dobrej jakości a możliwość cyfrowego sterowania pozwala na dobór optymalnych parametrów wyświetlania. Zgodność z normami MPRII dodatkowo podwyższa komfort pracy. Gdyby nie kłopoty z systemem Power Saving, byłby on wręcz idealnym urządzeniem do zastosowań profesjonalnych.

Mniejszy Bridge, o przekątnej ekaranu 14 cali, jest standardowym monitorem VGA o bardzo przeciętnej jakości wyświetlanego obrazu. Od większości dostępnych na rynku odróżniają go wbudowany mechanizm oszczędzania energii, zgodność z normami MPRII oraz bardzo łatwy dobór parametrów pracy (geometria obrazu).

Morales Dirdiralis

Wykaz rozdzielczości, w których pracują monitory Bridge

Nazwa trybu	Rozdz. i częst. odchylania
Productivity	640x400/31,25 kHz/60 Hz
Productivity Lace	640x800/31,25 kHz/60 Hz
Euro72	640x480/31,25 kHz/72 Hz
Euro72 Lace	640x960/31,25 kHz/72 Hz
Super72	400x300/24,62 kHz/72 Hz
Super72 Lace	400x600/24,62 kHz/72 Hz
Super72 SuperHigh	800x300/24,62 kHz/72 Hz
Super72 SuperHigh Lace	800x600/24,62 kHz/72 Hz
Double PAL LoRes	320x256/29,45 kHz/50 Hz
Double PAL LoRes	320x512/29,45 kHz/50 Hz
Double PAL LoRes Lace	320x1024/29,45 kHz/50 Hz
Double PAL HiRes	640x256/29,45 kHz/50 Hz
Double PAL HiRes	640x512/29,45 kHz/50 Hz
Double PAL HiRes Lace	640x1024/29,45 kHz/50 Hz
Double NTSC LoRes	320x200/29,2 kHz/59 Hz
Double NTSC HiRes Lace	640x200/29,2 kHz/59 Hz
Double NTSC LoRes	320x400/29,2 kHz/59 Hz
Double NTSC HiRes Lace	640x400/29,2 kHz/59 Hz
Double NTSC LoRes	320x800/29,2 kHz/59 Hz
Double NTSC HiRes Lace	640x800/29,2 kHz/59 Hz

Biblioteki Amigi (cz. 9)

W tym odcinku przedstawiam opis pozostałych standardowych bibliotek Amigi, a mianowicie:
- console.library,
- expansion.library,
- diskfont.library,
- icon.library,
- potgo.library,
- timer.library,
- translator.library.

Funkcje biblioteki console, za pomocą których można zmienić np. mapę klawiatury, przedstawione zostały w tabeli 1. Ponieważ biblioteka ta zawiera tylko dwie procedury, nie podaję w jej przypadku tabeli z funkcjami posortowanymi wg adresów skoku.

W tabeli 2 (i 3) opisana została biblioteka expansion, dzięki której można wykorzystywać urządzenia zewnętrzne podłączone bezpośrednio do twojej Amigi.

W tabeli 4 podano opis 4 funkcji pozwalających na korzystanie z fontów zazwyczaj znajdujących się w katalogu Fonts (diskfont.library).

Tabela 5 zawiera opis wszystkich funkcji biblioteki icon, posortowanych wg nazw, natomiast w tabela 6 – posortowanych wg adresów skoków.

Tabela 7 opisuje bibliotekę potgo, zaś 8 pozwala się pobawić zegarkiem (timer.library). W ostatniej, dziewiątej tabeli podano aż jedną funkcję biblioteki translator.

I w ten oto sposób przebrnęliśmy przez wszystkie standardowe biblioteki Amigi. W następnym odcinku opiszę najpopularniejszą biblioteką tworzącą requestery oraz wspomnę jeszcze coś niecoś na temat powerpacker.library.

Mariusz Ferdyn
(cdn.)

Tabela 2 Biblioteka expansion

LP	Nazwa funkcji	Adres DEC	Adres HEX	Parametry	Opis
1	AddConfigDev	–30	–$1E	a0-configDev	Dodanie struktury ConfigDev do listy konfiguracji urządzeń
2	AddDosNode	–150	–$96	d0-bootPri,d1-flags,a0-dosNode	Podłączenie dysku
3	AllocBoardMem	–422	–$1A6	d0-slotSpec	Przydzielenie płyty rozszerzenia pamięci
4	AllocConfigDev	–48	–$30	–	Przydzielenie struktury ConfigDev
5	AllocExpMem	–54	–$36	d0-numSlots,d1-SlotAlign,d2-SOffset	Przydzielenie rozszerzenia pamięci
6	ConfigBoard	–60	–$3C	a0-board,a1-config	Konfigurowanie płyty rozszerzenia
7	ConfigChain	–66	–$42	a0-baseAddr	Konfigurowanie całego systemu
8	FindConfigDev	–72	–$48	a0-oldConfgDev,d0-manufacturer d1-product	Znalezienie zgodnego zapisu z ConfigDev
9	FreeBoardMem	–78	–$4E	d0-startSlot,d1-slotSpec	Zwolnienie płyty rozszerzenia pamięci
10	FreeConfigDev	–84	–$54	a0-configDev	Zwolnienie struktury typu ConfigDev
11	FreeExpMem	–90	–$5A	d0-startSlot,d1-numSlots	Zwolnienie rozszerzenia pamięci
12	GetCurrentBndng	–138	–$8A	a0-currentBinding,d0-bindingSize	Ustalenie obszaru konfiguracji płyty
13	MakeDosNode	–144	–$90	a0-parmPacket	Inicjalizacja struktury DeviceNode
14	ObtainCnfgBndng	–120	–$78	–	Uzyskanie zezwolenia na związanie napędów
15	ReadExpByte	–96	–$60	a0-board,d0-offset	Odczyt bajtu z rozszerzenia płyty
16	ReadExpRom	–102	–$66	a0-board,a1-configDev	Odczyt nowej konfiguracji płyty
17	RelaseConfig	–126	–$7E	–	Zezwolenie na związanie napędów
18	RemConfigDev	–108	–$6C	a0-configDev	Usunięcie struktury ConfigDev
19	SetCurrentBndng	–132	–$84	a0-currentBinding,d0-bindingSize	Ustawienie statycznego obszaru konf. płyty
20	WriteExpByte	–114	–$72	a0-board,d0-offset,d1-byte	Zapisanie bajtu w rozszerzeniu pamięci
21	ExpUnused	–36	–$24	–	–

Tabela 4 Biblioteka diskfont

LP	Nazwa funkcji	Adres DEC	Adres HEX	Parametry	Opis
1	AvailFonts	–36	–$24	a0-buffer,d0-bufBytes,d1-flags	Tworzy tablicę wszystkich dostępnych fontów
2	DisposeFont Contents	–48	–$30	a1-fontContentsHeader	Zwalnia tablicę utworzoną poprzez NewFontContents
3	NewFontContents	–42	–$2A	a0-fontsLock,a1-fontName	Kreuje tablicę opisującą wszystkie fonty związane z zadaną nazwą
4	OpenDiskFont	–30	–$1E	a0-textAttr	Otwiera fonty zawarte na dysku

Tabela 5 Biblioteka icon

LP	Nazwa funkcji	Adres DEC	Adres HEX	Parametry	Opis
1	AddFreeList	–72	–$48	a0-freelist,a1-mem,a2-size	Dodanie pamięci do wolnej listy
2	AllocWBObject	–66	–$42	–	Alokacja obiektu Workbencha
3	BumpRevision	–108	–$6C	a0-newname,a11-oldname	Utworzenie nowej nazwy dla kopii zbioru, katalogu, dysku
4	FindToolType	–96	–$60	a0-toolTypeArray,a1-typeName	Znalezienie wartości zmiennej ToolType
5	FreeDiskObject	–90	–$5A	a0-diskobj	Zwolnienie pamięci zajmowanej przez DiskObject
6	FreeFreeList	–54	–$36	a0-freelist	Zwolnienie całej pamięci w FreeList
7	FreeWBObject	–60	–$3C	a0-WBObject	Zwolnienie pamięci przydzielonej dla obiektu WB
8	GetDiskObject	–78	–$4E	a0-name	Odczytanie obiektu typu *.info (plik)
9	GetIcon	–42	–$2A	a0-name,a1-icon,a2-freelist	Czytanie struktury DiskObject z dysku
10	GetWBObject	–30	–$1E	a0-name	Wczytanie obiektu Workbencha z dysku
11	MatchToolValue	–102	–$66	a1-typeString,a11-value	Sprawdzenie zmiennej typu Tools dla zadanej wartości
12	PutDiskObject	–84	–$54	a0-name,a1-diskobj	Zapisanie obiektu typu *.info (plik)
13	PutIcon	–48	–$30	a0-name,a1-icon	–
14	PutWBObject	–36	–$24	a0-name,a1-object	Zapisanie WBObject na dysk jako zbiór *.info

Tabela 1 Biblioteka console

LP	Nazwa funkcji	Adres DEC	Adres HEX	Parametry
1	CDInputHandler	–42	–$2A	a0-events,a1-device
2	RawKeyConvert	–48	–$30	a0-events,a1-buffer, d1-length a2-keyMap

Tabela 3 Biblioteka expansion

Adres DEC	Adres HEX	LP	Nazwa funkcji
–30	–$1E	1	AddConfigDev
–36	–$24	21	ExpUnused
–48	–$30	4	AllocConfigDev
–54	–$36	5	AllocExpMem
–60	–$3C	6	ConfigBoard
–66	–$42	7	ConfigChain
–72	–$48	8	FindConfigDev
–78	–$4E	9	FreeBoardMem
–84	–$54	10	FreeConfigDev
–90	–$5A	11	FreeExpMem
–96	–$60	15	ReadExpByte
–102	–$66	16	ReadExpRom
–108	–$6C	18	RemConfigDev
–114	–$72	20	WriteExpByte
–120	–$78	14	ObtainCnfgBndng
–126	–$7E	17	RelaseConfig
–132	–$84	19	SetCurrentBndng
–138	–$8A	12	GetCurrentBndng
–144	–$90	13	MakeDosNode
–150	–$96	2	AddDosNode
–422	–$1A6	3	AllocBoardMem

Tabela 6 Biblioteka icon

Adres DEC	Adres HEX	LP	Nazwa funkcji
–30	–$1E	10	GetWBObject
–36	–$24	14	PutWBObject
–42	–$2A	9	GetIcon
–48	–$30	13	PutIcon
–54	–$36	6	FreeFreeList
–60	–$3C	7	FreeWBObject
–66	–$42	2	AllocWBObject
–72	–$48	1	AddFreeList
–78	–$4E	8	GetDiskObject
–84	–$54	12	PutDiskObject
–90	–$5A	5	FreeDiskObject
–96	–$60	4	FindToolType
–102	–$66	11	MatchToolValue
–108	–$6C	3	BumpRevision

Tabela 7 Biblioteka potgo

LP	Nazwa funkcji	Adres DEC	Adres HEX	Parametry
1	AllocPotBits	–6	–$6	d0-bits
2	FreePotBits	–12	–$C	d0-bits
3	WritePotgo	–18	–$12	d0-word, d1-mask

Tabela 8 Biblioteka timer

LP	Nazwa funkcji	Adres DEC	Adres HEX	Parametry
1	AddTime	–42	–$2A	a0-dest,a1-src
2	CmpTime	–54	–$36	a0-dest,a1-src
3	SubTime	–48	–$30	a0-dest,a1-src

Tabela 9 Biblioteka translator

LP	Nazwa funkcji	Adres DEC	Adres HEX	Parametry	Opis
1	Translate	–30	–$1E	a0-inputString, d0-inputLenght a1-outputBuffer, d1-bufferSize	Przekształca ciąg znaków angielskich na ciąg fonetyczny

Z pamię

czyli o chirurgi

Witajcie po raz czwarty i jeszcze nie ostatni. Dziś w programie: głośność, MIDI, transpozycja i inne różności.

Menu MISC

MISC

Trzy suwaki znajdujące się po lewej stronie okienka służą do definiowania kolorów ekranu. Dwa gadżety znajdujące się obok przeznaczone są do przywracania standardowego ustawienia kolorów oraz usunięcia zmian kolorów. Podczas zapisu utworu na dysku, w pliku z utworem zapamiętywane są zmiany kolorów.

Kolejny gadżet zmienia niektóre funkcje klawiatury w taki sposób, że obsługa MED-a staje się bardzo podobna do Protrackera. Dotyczy to następujących klawiszy:

prawy Shift – włączenie trybu edycji i rozpoczęcie odtwarzania bloku (z zapisywaniem w czasie rzeczywistym),
prawy alt – kontynuowanie odtwarzania utworu,
prawa Amiga – odtwarzanie bloku,
lewy alt + strzałki kursora lewo/prawo – poprzedni/następny blok,
Shift + strzałki kursora lewo/prawo – przeskok do poprzedniej/następnej pozycji w utworze,
spacja – zatrzymanie odtwarzania włączenie/wyłączenie trybu edycji,
TAB – przesunięcie kursora do następnej ścieżki,
Shift+TAB – przesunięcie kursora do poprzedniej ścieżki,
Shift+F3-F5 – wycinanie/kopiowanie/wstawianie ścieżki,
alt+F3-F5 – wycinanie/kopiowanie/wstawianie bloku.

Gadżet

H->B

przełącza system zapisu nut. W niektórych państwach zamiast symbolu H używa się B. W gadżecie **(m6.gif)** wskaźnik myszy zamieniany jest w zabawnego człowieczka, który skacze co 8 linię w bloku (8TH) lub w momencie uderzenia określonych w menu INSTR sampli (SMPL), albo znika z ekranu (OFF).

Gadżet

PATHS: ADD REM

określa sposób nazywania sampli. Jeśli wciśnięty jest gadżet ADD, to do nazwy sampla dołączana jest ścieżka dostępu, wciśnięcie REM powoduje usuwanie istniejących (np. w utworach w formacie trackerów) ścieżek dostępu zapisywanych w nazwach sampli.

Gadżet

WB: OPEN CLOSE

służy do otwierania i zamykania ekranu Workbencha. Kolejny przycisk zmienia liczbę bitplanów, na których otwierany jest ekran MED-a.

Gadżet

SAVE PREFS

zapisuje preferencje. Dotyczy to: kolorów, stanu przełączników H->B, E1, E2, E3, SPACE=DEL, PTKEY, NO16, JUMP:OFF oraz trybu pracy klawiatury numerycznej i definicji klawiatury.

Menu VOL



Kolejny panel, na który warto zwrócić uwagę, dotyczy głośności poszczególnych kanałów. 16 znajdujących się tu pól określa relatywną głośność każdej ze ścieżek. Aby ją zmienić, wystarczy kliknąć na wybranym polu, a następnie wpisać nową wartość z klawiatury lub za pomocą strzałek w polu znajdującym się poniżej. Cyfra poprzedzająca to pole określa, którego kanału dotyczy zmiana.

Oprócz głośności relatywnej możemy także zdefiniować głośność globalną (MASTER VOLUME) dotyczącą wszystkich kanałów. Oba parametry (MASTER VOLUME i RELATIVE VOLUME) wpływają na głośność sampli. Przykładowo: ustawienie obu parametrów na 32 i uderzenie sampla o głośności 64 spowoduje odtworzenie sampla z 1/4 jego głośności.

Menu MIDI



Bardzo pożytecznym dodatkiem w MED-zie jest możliwość pracy z MIDI. Program ten pozwala na pisanie utworów o maksymalnie 8 ścieżkach, co w zupełności wystarcza do amatorskiej pracy. Panel MIDI jest ściśle powiązany z aktualnie włączonym instrumentem.

Co zrobić, by zmusić MED-a do odtwarzania utworów poprzez interfejs MIDI? Po pierwsze, należy uaktywnić gadżet

MIDI ACTIVE

a następnie, posługując się szesnastoma przyciskami określić, który kanał i jaki dźwięk (numer 0 określa aktualnie ustawiony w syntezatorze dźwięk) przypisujemy danej pozycji. Oczywiście możliwe jest odtwarzanie kilku dźwięków na jednym kanale. Nie ma się co martwić, MED zadba o Program Change. Mało tego. Możemy także przeznaczyć 4 pierwsze ścieżki na najzwyklejsze sample, zaś pozostałe – na dźwięki MIDI. Po uruchomieniu całości MED zacznie zapychać linię MIDI komunikatem ACTIVE SENSING ($FE).

Gadżet

RESET PG>PRES

powoduje ponowne przesłanie wszystkich Program Change do syntezatora. Jest to dosyć przydatna operacja, gdy coś zmajstrujemy przy instrumencie. Tego samego można dokonać naciskając Ctrl+spacja.

Gadżet

MIDI RESET

powoduje wysłanie do instrumentu komendy MIDI reset ($FF).

Kolejne dwa gadżety określają, czy MED ma wysyłać sygnał synchronizujący do instrumentów (SEND SYNC), czy też ma odbierać ten sygnał z zewnątrz (EXT SYNC). W drugim przypadku niezbędne jest włączenie wejścia MIDI. Działa tylko podczas odtwarzania lub zapisywania całego utworu.

Przyciski

L.CTRL:ON OFF

określają, czy sygnały Local Control mają być przesyłane, czy też nie, zaś przycisk

UPPR.N.OFF

sprawia, że dla podanego instrumentu nie będzie wysyłany sygnał określający zakończenie odtwarzania nuty.

Inna sprawa, że MED może odczytywać sugnały przychodzące z syntezatora. Jeśli chcemy np. wykorzystać klawiaturę instrumentu do wpisywania nut, to wystarczy włączyć wejście oraz ustawić kanał MIDI, z którego będą pobierane nuty (wartość 0 określa odczyt wszystkich kanałów). Oprócz tego należy zaznaczyć, co ma być odczytywane oprócz nut. Mogą to być następujące zdarzenia: puszczenie klawisza oraz głośność uderzanego dźwięku. Inne ciekawostki na temat MIDI znajdziecie w następnym odcinku, przy opisie komend MED-a.

Menu TRANS



Głównym celem istnienia tego panelu jest transpozycja nut. W stosunku do innych programów muzycznych MED daje nam szereg niecodziennych możliwości. Na początku musimy określić, czego ma dotyczyć transpozycja.

AFFECT: SONG BLOCK TRACK SEL.TRKS RANGE

Może to być cały utwór (SONG), aktualnie wyświetlany blok (BLOCK), ścieżka, na której stoi kursor (TRACK), zaznaczone ścieżki (SEL.TRKS), lub zaznaczony fragment (RANGE). Transpozycja może dotyczyć wszystkich instrumentów (ALL) bądź pojedynczego instrumentu (CURR). Określa się to za pomocą przycisków.

INSTR: ALL CURR

Nuty można transponować o pół tonu w górę lub w dół, bądź o całą oktawę w górę lub w dół.

Oprócz transpozycji możemy także podmieniać nuty. Podobnie jak podczas transponowania, określamy zakres podmiany, a następnie w polach oznaczonych "—" wpisujemy nutę źródłową i docelową, trzymając lewy przycisk myszy i wpisując dźwięk z klawiatury (podobnie jak w menu EDIT).

Gadżet

-> powoduje wymianę źródłowej nuty na docelową, zaś

<-> zamienia nuty źródłowe na docelowe i na odwrót.

W podobny sposób możemy "wymieniać" dźwięki.

INSTR: DEL 00 -> <-> 00

Przykładowo: jeśli chcemy zamienić wszystkie instrumenty o numerze 01 na 02 wystarczy wpisać w pola numeryczne instrument źródłowy i docelowy.

Przycisk

-> powoduje zamianę wszystkich instrumentów o numerze źródłowym na docelowe, zaś

<-> wymienia instrument o numerze źródłowym na docelowy i na odwrót.

Menu RANGE



Generalnie panel ten służy do wykonywania wszystkich operacji związanych z zaznaczonym fragmentem.

Aby zaznaczyć dowolny fragment, wystarczy przesunąć wskaźnik myszy na pole, gdzie wyświetlane są takty, a następnie trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy określić prostokąt, na którym będą wykonywane operacje. Możemy także zaznaczyć cały blok bądź całą ścieżkę, na której stoi kursor. Informacje na temat zaz-

tnika MEDyka

znym spojrzeniu na muzykę

naczonego obszaru znajdziemy w dolnym, prawym rogu okienka. Są to (od lewej): pierwsza i ostatnia ścieżka, pierwsza i ostatnia pozycja w bloku.

Zestaw gadżetów numerycznych określa, które ścieżki mają brać udział podczas operacji na zaznaczonych fragmentach. Przyciski SET i CLR odpowiednio ustawiają wszystkie operacje i samą ścieżkę. Natomiast przyciski

umożliwiają dokonywanie podstawowych operacji na zaznaczonych fragmentach: CUT, CLEAR, COPY, CANCEL (zaniechanie operacji), PASTE, PASTE SELECT (podobnie jak PASTE, ale tylko dla zaznaczonych ścieżek), SPREAD: 2,3,4 (powoduje "rozrzucenie" nut z zaznaczonego fragmentu pomiędzy 2, 3 lub 4 ścieżki).

Kolejną opcją jest szybkie tworzenie płynnych przejść od jednego dźwięku do drugiego.

SLIDE: 1 2

Najpierw trzeba wpisać w bloku 2 nuty, a następnie ustawić kursor na pozycji, na której ma się ropocząć płynne przechodzenie. Teraz wystarczy kliknąć na gadżęcie 1 lub 2 (operacje te różnią się komendą używaną do płynnego przechodzenia pomiędzy dźwiękami).

Kolejna sprawa to płynne zmiany głośności

VOL

Musimy określić w jakiejś ścieżce dwie wartości: głośność początkową i końcową. Następnie ustawić kursor pomiędzy tymi wartościami i kliknąć na przycisku VOL. Jeszcze jedną ciekawostką jest możliwość wpisywania akordów.

CHORD

Najpierw musimy zaznaczyć ścieżki, które będą używane do wpisywania akordów za pomocą gadżetów znajdujących się w górnej części okienka i włączyć opcję CHORD. Teraz ustawiamy kursor na ścieżce, na której chcemy rozpocząć wpisywanie akordu i wciskamy kolejno klawisze odpowiadające nutom akordu, trzymając je aż do momentu wpisania całego akordu. Po zakończeniu tej operacji w kolejnych ścieżkach pojawią się nuty składające się na cały akord, zaś kursor wróci do ścieżki, od której zaczęliśmy.

Menu SYNTH

SYNTH

Rozbudowany edytor do dźwięku syntezowanego z wbudowanym językiem programowania. Na jego opis będziecie musieli trochę poczekać, bo zasługuje na osobne omówienie.

Menu SMPED

SMPED

Menu równie rozbudowane jak SYNTH EDITOR, służące do przetwarzania sampli. Jego opis zostanie opublikowany w C&A za kilka miesięcy wraz z opisem menu SYNTH.

Menu SLIST

SLIST

Jest to narzędzie bardzo podobne do PLST w trackerach, umożliwiające tworzenie ścieżek i całej listy sampli. Po lewej stronie znajdują się nazwy wszystkich dostępnych instrumentów. Dotyczy to jednego z katalogów, których ścieżki dostępu określone są w okienku po prawej stronie. Jeśli chcemy dopisać do listy dodatkowy katalog, wystarczy przejść do tego katalogu za pomocą Menu FILES, a następnie kliknąć na DIR:ADD. Katalog zostanie dopisany do listy, zaś my klikając na nazwie katalogu możemy zajrzeć, co jest w środku. W okienku po lewej stronie pojawi się lista dźwięków dostępnych w podanym katalogu.

Gadżety INSTR:DEL i DIR:DEL służą odpowiednio do kasowania instrumentu z listy i kasowania całej ścieżki dostępu z listy (wystarczy kliknąć na tych gadżetach i wskazać instrument lub ścieżkę do skasowania). Opcja INSTR:ADD umożliwia dodanie do listy aktualnego sampla. Obok nazw sampla zapisywane są parametry REP/BEG i REP/LEN (innymi słowy pęta w samplu) lub kanał i numer dźwięku MIDI. Gotową listę dźwięków można zapisać w katalogu MED-a (SAVE:CD) bądź w katalogu S: (SAVE:S:) pod nazwą MED_paths. Gotowa lista sampli jest automatycznie wczytywana podczas uruchamiania programu. Możemy ją także wczytać z poziomu Menu FILES. Po wybraniu pliku MED_paths program zapyta, czy chcemy go wczytać. Odpowiedź "R" spowoduje zniszczenie przechowywanej w pamięci listy sampli, zaś odpowiedź "A" – dołączenie wczytywanej listy do tej, która jest w pamięci.

I to wszystko o menusach MED-a. W następnym odcinku znajdziecie opis komend, a za jakiś czas opis edytora dźwięku syntezowanego i samplera.

Tłum. na podst. oryginalnej instrukcji
Seoman
(cdn.)

ŚCIĄGAWKA Z KLAWIATURY

Strzałki kursorów – przemieszczanie kursora po bloku
DEL – kasowanie nuty lub cyfry znajdującej się pod kursorem
Shift+DEL – kasowanie nuty znajdującej się pod kursorem wraz z komendą
Alt+DEL – kasowanie tylko komendy
Backspace – kasowanie nuty z przesunięciem wszystkich nut znajdujących się poniżej o jedną linię w górę
Shift+Backspace – wstawienie pustego miejsca
Alt+Shift+Backspace – wstawienie nowej ścieżki
Shift+kursor w górę – przeskok do poprzedniego bloku
Shift+kursor w dół - przeskok do następnego bloku
Shift+kursor w prawo – przeskok do następnego sampla
Shift+kursor w lewo – przeskok do poprzedniego sampla
Lewy Alt+kursor w górę – przeskok do pierwszego bloku
Lewy Alt+kursor w dół – przeskok do ostatniego bloku
Alt+kursor w lewo – przesunięcie kursora do poprzedniej ścieżki
Alt+kursor w prawo – przesunięcie kursora do następnej ścieżki
Alt+Shift+kursor w prawo – przeskok o 16 sampli do przodu
Alt+Shift+kursor w lewo – przeskok o 16 sampli w tył
Spacja – zatrzymanie odtwarzania lub kasowanie nuty (SPC=DEL)
Alt+spacja – kontynuowanie odtwarzania bloku
Ctrl+spacja – przesłanie ustawień Program Change do instrumentu (MIDI)
Shift+spacja – kontynuowanie odtwarzania utworu
Shift+Alt+spacja – odtwarzanie utworu
ESC – włączenie/wyłączenie trybu edycji
~ (nad TAB) – włączenie/wyłączenie dodatkowych odstępów
F1-F4 – wybór oktawy (1, 2 – 4, 5)
F6 – przesunięcie kursora do pierwszej linii bloku
F7 – przesunięcie kursora do 1/4 bloku
F8 – przesunięcie kursora do połowy bloku
F9 – przesunięcie kursora do 3/4 bloku
F10 – przesunięcie kursora do ostatniej linii bloku
Ctrl+F1-F10 – wybór Menu (panelu)
Ctrl+Shift+0-9 – wstawienie do mapy klawiatury nuty znajdującej się pod kursorem
Ctrl+A – automatyczne przesuwanie kursora w dół włączone/wyłączone
Ctrl+F – pokazanie wolnej pamięci
Amiga+F – włączenie/wyłączenie filtrów sprzętowych
Amiga+I – przejście do gadżetu nazwy sampla
Shift+Amiga+I - jak wyżej (z wyczyszczeniem zawartości)
Amiga+J – włączenie "skakania" dla aktualnego sampla
Amiga+L – wczytanie utworu
Amiga+P – rozpoczęcie odtwarzania utworu
Amiga+T – płynne przejście pomiędzy nutami (typ 1)
Shift+Amiga+T – jak wyżej (typ 2)
Amiga+X,C,V – wycinanie, kopiowanie, wstawianie aktualnej ścieżki
Amiga+Shift+X,C,V – jak wyżej (dla aktualnego bloku)
Shift+0-9 – wstawienie z mapy klawiatury nuty wcześniej zdefiniowanej
TAB – zaznaczenie (podświetlenie) aktualnej linii w bloku
Klawiatura numeryczna:
Ctrl+8 – przewijanie sekwencji odtwarzania w górę
Ctrl+2 – przewijanie sekwencji odtwarzania w dół
Ctrl+4 – zmniejszenie numeru bloku w sekwencji odtwarzania
Ctrl+6 – zwiększenie numeru bloku w sekwencji odtwarzania
Ctrl+7 – przeskok do początku sekwencji odtwarzania
Ctrl+1 – przeskok do końca sekwencji odtwarzania
Ctrl+5 – wstawienie aktualnego bloku do sekwencji odtwarzania
Ctrl+0 – wstawienie bloku "00" do sekwencji odtwarzania
Ctrl+. – skasowanie bloku z sekwencji odtwarzania
Alt+8 - przesunięcie listy sampli w górę
Alt+2 - przesunięcie listy sampli w dół
Alt+9 - szybkie przewijanie listy sampli w górę
Alt+3 - szybkie przewijanie listy sampli w dół
Alt+7 - przeskok na początek listy sampli
Alt+1 - przeskok na koniec listy sampli



Dopalac

T1230/42

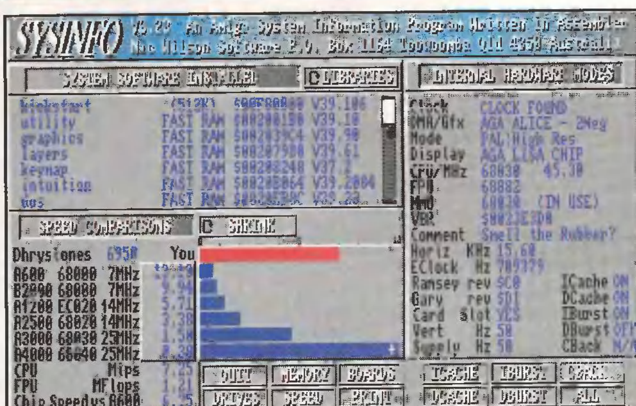
Naszą A1200 można przyspieszać na różne sposoby. Jednym z dostępnych na rynku urządzeń jest karta M-Tec T1230/42, którą otrzymaliśmy do testów od firmy EUREKA z Wrześni.

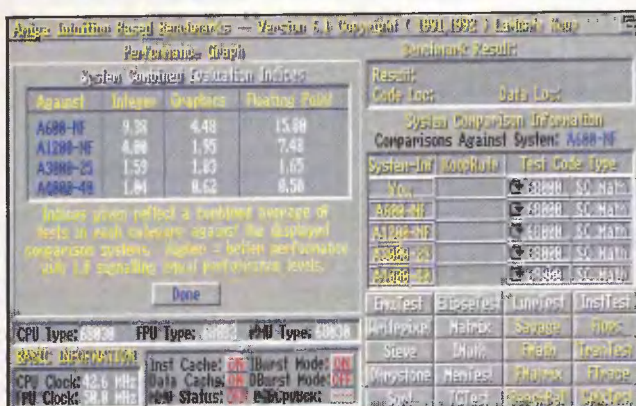
ZALETY:

- niesamowita szybkość
- wbudowany zegar czasu rzeczywistego
- możliwość wykorzystania SIMM-ów 32- i 36-bitowych
- złącze PCMCI nie jest blokowane przy 8 MB pamięci
- MMU (Memory Managment Unit)
- możliwość dołączenia koprocesora w standardzie PGA lub PLCC pracującego w trybie synchronicznym lub asynchronicznym
- możliwość dołączenia kontrolera SCSI II

WADY:

- tylko jeden slot na moduły SIMM
- wybrzuszona klapka po zainstalowaniu karty
- brak oprogramowania do tworzenia pamięci wirtualnej oraz ochrony pamięci
- instrukcja tylko w języku niemieckim





Na karcie znajduje się:
- procesor 68030/42,6 MHz z MMU,
- 1 slot na pamięci typu SIMM, umożliwiający podłączenie do 8 MB pamięci w modułach SIMM 32- lub 36-bitowych (stosowane w pecetach),
- wewnętrzny zegar czasu rzeczywistego zasilany baterią,
- złącze na kontroler SCSI.
- podstawka pod koprocesor 68881 lub 68882 (w obudowie PLCC lub PGA) pracujący w trybie asynchronicznym (wymagany dodatkowy kwarc) lub synchronicznym,
- miejsce na dodatkowy kwarc.

Karta, którą dostałem do testów, była wyposażona w koprocesor 68882 w obudowie PLCC taktowany dodatkowym zegarem 50 MHz oraz 8 MB pamięci.

Rozszerzenie daje się konfigurować za pomocą jumperów. Można ustawić pojemność dołączonej pamięci, tryb pracy koprocesora i odłączyć procesor 68030.

Do karty dołączona jest instrukcja obsługi (w języku niemieckim) oraz dyskietka z oprogramowaniem.

Instalacja

Obyła się bez większych problemów. M-Tec montowany jest "elektroniką do dołu", co umożliwia łatwą wymianę części składowych karty, bez konieczności wyciągania jej z komputera. Nie miałem też kłopotów z ustawieniem jumperów. Są one dokładnie opisane na płytce. Schody zaczęły się podczas zakładania klapki zakrywającej sloty rozszerzeń. Była ona niemiłosiernie wybrzuszona. Przydałoby się skrócić albo klapkę, albo kartę.

Niech gra muzyka

Trzeba przyznać, że zwiększenie szybkości komputera jest znaczne. Ponieważ także system pracuje szybciej, możemy nareszcie pokusić się o coś więcej niż standardowe 8 kolorów Workbencha. Właściwie 99% programów, które działają poprawnie na procesorze 68020, można bez problemów uruchomić i na trzydziestce. Wyjątek stanowią niektóre dema, no i jakieś stare gierki. Ale i na to jest rada. Wystarczy posłużyć się jumperem wyłączającym procesor 68030.

Let's go!

Swoje spostrzeżenia chciałbym poprzeć faktami. A więc do testów! Na pierwszy ogień poszedł program SysInfo, który stwierdził, że testowany komputer jest szybszy od A600 13,24 razy, od A2000 10,2 razy, od A1200 5,75 razy, od A300 1,51 razy. A A4000? Opisywana karta wycisnęła z komputera 0,38 szybkości A4000. Według SysInfo szybkość procesora wynosiła 7,25 MIPS, zaś koprocesora 1,21 MFlops. Problemem okazało się określenie częstotliwości taktowania procesora. Wyniki uzyskane przez programy AIBB i SysInfo były różne i wynosiły odpowiednio: 42,6 MHz i 45,3 MHz. Po długotrwałych testach AIBB oznajmił radośnie:

	Liczby całk.	Grafika	Obl. zmiennoprzecinkowe
A600	9,38	4,48	15,80
A1200	4,00	1,95	7,48
A3000	1.59	1,83	1,65
A4000	1,04 (!)	0,62	0,50
(sprawdzany system = 1)			

Pozostałe testy były czysto praktyczne. Otóż dzięki szybkości opisywanego M-Teca np. obrazki w formacie JPEG są wczytywane niemal błyskawicznie (nie mówiąc o GIF-ach). Całkiem nieźle wypada także odtwarzanie MPEG-ów – ok. 8 klatek na sekundę (dla porównania: karta M-Tec 1230/28 MHz – 6 kl./s, Blizzard 1230 II/50 MHz – 10 kl./s). Szybkość ta w zupełności wystarcza do amatorskiej pracy. Śmiem nawet stwierdzić, że z taką kartą A1200 może służyć jako mała stacja graficzna.

MMU

Układ ten, którego brak w procesorze 680EC20 montowanym w A1200, uszczęśliwia tych, którym zawsze brak pamięci (nie mylić ze sklerozą). Otóż MMU (*Memory Management Unit*) umożliwia tworzenie pamięci wirtualnej, tzn. symulowanie pamięci RAM na dysku twardym. W takim wypadku pojemność dostępnego RAM-u ograniczona jest jedynie pojemnością dysku twardego. Sprawdzałem działanie pamięci wirtualnej za pomocą programu VMM. Wszystko działało znakomicie! Żebyście wiedzieli, jak wielkie bitmapy można obrabiać! Działa to trochę wolno, ale skutecznie.

Drugie zastosowanie MMU w wypadku Amigi, to ochrona pamięci, o którą niestety sam system operacyjny nie dba we właściwym stopniu. Do tego celu posłużyłem się programem Enforcer, który przy okazji wykazał kilka rażących błędów w takich programach jak AmiTekst Pro, Bars&Pipes Pro, jak również podczas uruchamiania sporej ilości gier.

Dzięki zainstalowanemu procesorowi 68030 i MMU udało mi się uruchomić NetBSD (wersja UNIX-a na Amigę). Muszę przyznać, że przy 8 MB pamięci nawet Xterminale działają całkiem sprawnie, choć jak do tej pory tylko w 16 kolorach. Opisywana konfiguracja wystarcza do zawodowej pracy na tym systemie.

Dyskietka

Do zestawu dołączono dyskietkę, na której znajdują się m.in. programy Amiga Performance, SysInfo, SetCpu (umożliwiający przepisanie systemu operacyjnego z ROM-u do pamięci FAST), AIBB oraz DPU, czyli po prostu programiki do testowania nabytku. Szkoda, że nie ma tu ani Enforcera, ani VMM-a.

Podsumowanie

Przyznaję, że karta M-Tec 1230/42 to bardzo ciekawa propozycja. Oferuje nie tylko znaczny wzrost szybkości komputera (prawie 6 razy szybciej w stosunku do gołej A1200), a co za tym idzie – komfortu pracy, ale także możliwość wykorzystania pamięci wirtualnej oraz ochronę pamięci (dawno już nie widziałem guru...).

Patrick

Dystrybutor: EUREKA, Września

Ceny:
„Goła" karta (bez koprocesora i pamięci): 730 zł
Koprocesor 68882/50 MHz: 459 zł

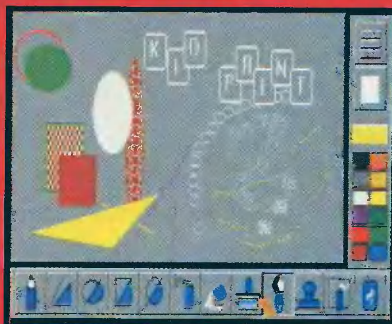
Kid - Paint

Mało jest na rynku programów dla najmłodszych, w zwłaszcza graficznych. Z tym większą przyjemnością chciałbym przedstawić Wam prosty edytor graficzny napisany w Amosie przez Józefa Więckiego, wydany przez BIW. Program przeznaczony jest dla dzieci, nawet tych najmłodszych w wieku 4-5 lat.

Kiedy pozna się już możliwości programów takich jak Brillance, Deluxe Paint, ImageFX czy Photogenics, to nasuwa się nieodparty wniosek, że nie ma po co zaglądać do innych tego typu programów. Jednak, gdy zakup dość drogiego programu (np. jednego z wyżej wymienionych) nie wchodzi w rachubę, można pokusić się o wyszukanie jakiegoś shareware'owego programiku bądź nabyć za niewielkie pieniądze program KidPaint zwłaszcza, jeżeli ma on służyć przede wszystkim dziecku.

KidPaint zawiera większość podstawowych opcji, które można znaleźć w innych edytorach graficznych. Wszystkie potrzebne do pracy narzędzia umieszczone są na ekranie, gdzie w dolnej jego części znajduje się szereg gadżetów zawierających przyrządy malarskie, zaś po lewej stronie jest paleta kolorów, opcje kasowania całego obrazka i wyboru kolorów. Zapisu i odczytu obrazków można dokonać z poziomu pull-down menu. Znajduje się tam również opcja umożliwiająca włączenie lub wyłączenie muzyczki (całkiem niezłej) towarzyszącej malarskim zmaganiom.

Za pomocą KidPainta można stworzyć obrazki o rozdzielczości 640x256 pikseli w 16 kolorach. Trzeba jeszcze odliczyć powierzchnię zajmowaną przez menusy, gdyż w tym miejscu nie można malować, a w programie nie przewidziano możliwości przesuwania widocznego fragmentu obrazka. Gotowy obrazek można zapisać na dysku. Nieco gorzej wygląda sprawa z wczytywaniem obrazków. Program nie radzi sobie z obrazkami zapisanymi w innych rozdzielczościach i o innej liczbie bitplanów.



INFO

KidPaint – prosty programik graficzny przeznaczony dla najmłodszych. Zawiera w sobie wszystkie podstawowe opcje potrzebne do rysowania obrazków. Ma jednak sporo sztywnych, czasem całkiem nieuzasadnionych ograniczeń.
Autor: Józef Więcki
Dystrybutor: Biuro Informatyczno-Wydawnicze, Warszawa
Cena: 9 zł

Narzędzia malarskie, jakie udostępnia nam program to:

Ołówek – do rysowania za pomocą myszy punktów i krzywych ciągłych.

Linie – umożliwiają rysowanie odcinków i wypełnionych trójkątów (nie przewidziano możliwości rysowania trójkątów bez wypełnienia).

Okrąg – rysowanie okręgów lub kół (prawy przycisk myszy).

Prostokąty – rysowanie prostokątów z wypełnieniem lub bez.

Elipsy – rysowanie elips z wypełnieniem lub bez (wypełnianie elips to zdecydowanie najwolniejsza opcja programu).

Spray – rysuje losowo wybrane punkty w obrębie okręgu, którego środek stanowi kursor (nie można zmienić promienia okręgu).

Pędzelek – umożliwia wypełnienie zamkniętej powierzchni (działa dość szybko).

Kształt pędzelka – pod tym gadżetem kryje się kilka wzorów, za pomocą których możemy rysować lub wypełniać zamkniętą powierzchnię (gwiazdki, kwadraty, kółka itp.).

Pattern – po wybraniu tej opcji na ekranie pojawia się kolejne menu, z którego możemy wybrać wzór do rysowania. Wzorek ostatni od lewej służy do wypełniania całego rysunku. Uwaga! Poprzedni rysunek jest kasowany.

Stempel – służy do wstawiania na rysunek liter. Niestety, nie mamy możliwości wyboru kroju czcionki, program posługuje się swoim własnym zestawem liter, które otoczone są ramkami (hm!), a każdorazowe wybranie tej opcji powoduje ponowne doczytywanie fontów z dysku. Napisy wprowadza się na rysunek klikając na wybranej literze i przenosząc ją na obrazek. Nie ma możliwości wpisywania liter za pomocą klawiatury.

Nożyczki – umożliwiają wycięcie fragmentu obrazka, który posłuży następnie jako pędzelek.

Gumka – kasuje ostatnią zmianę na obrazku (dotyczy także operacji kasowania całego obrazka).

Pozostałe opcje programu to: wybór koloru pędzelka z palety, zmiana palety (nie uwzględniono komputerów z układami AGA), oraz kasowanie (bez pytania potwierdzającego) całego obrazka.

To właściwie wszystko, co oferuje KidPaint. Działa on dosyć sprawnie, choć nie jest wolny od pewnych ograniczeń, np. w zakresie rozdzielczości obrazka itp. Mogę jednak bez wahania polecić go dzieciakom, o ile poradzą sobie z amosowym requesterem dyskowym.

Eliot

ABC CHEMII

Ostatnio na polskim rynku pojawia się coraz więcej programów edukacyjnych. Reprezentują one różne poziomy, od kiepskich do bardzo dobrych. Do tej drugiej grupy można zaliczyć program ABC Chemii, który dostaliśmy do testowania z wrocławskiej firmy EGO.

Po uruchomieniu programu pojawia się ekran przypominający magazyny dyskowe. W górnej jego części znajduje się nazwa rozdziału/części programu, w której aktualnie się znajdujemy. Zastosowano tu duży font, czytelny nawet wtedy, gdy Amiga podłączona jest do telewizora marnej jakości. Poniżej znajduje się główna część ekranu, na której wyświetlane są wszystkie informacje, a na samym dole umieszczono panel sterowania. Klikając na odpowiednie gażety z łatwością możemy poruszać się po tekście.

Materiał zawarty w ABC Chemii przeznaczony jest dla uczniów szkoły podstawowej i początkowych klas szkoły średniej. Wykład podzielono na trzy działy: chemia nieorganiczna, chemia organiczna oraz chemia i środowisko. Całość ułożono podobnie jak dokumenty AmigaGuide, to znaczy niektóre pojęcia są wyróżnione. Klikając na nich możemy przejść do miejsca, gdzie są dokładniej wytłumaczone, a po przeczytaniu wyjaśnienia powrócić do miejsca, w którym przerwaliśmy lekturę.

Chemia w szkole uznawana jest za przedmiot nudny, co wcale nie jest dziwne, gdyż wielu nauczycieli nie robi nic by zainteresować uczniów przedmiotem i wymaga tylko nauczenia się dość abstrakcyjnych wiadomości nie popartych przykładami. Autorzy ABC nie popełnili tego błędu. Wykład napisany jest przystępnie i okraszony wieloma rysunkami, a większość reakcji chemicznych jest zilustrowana animacjami.

Oprócz wykładów w programie znajdują się dwie dodatkowe części informacyjne. Pierwsza zawiera wiele przykładowych reakcji chemicznych różnych typów, oczywiście przedstawionych w formie animacji z krótkimi komentarzami. Natomiast druga jest układem okresowym pierwiastków. Można tu obejrzeć pojedyncze pierwiastki, a także całe ich grupy. Przy każdym pierwiastku podane są podstawowe informacje na jego temat: liczba atomowa, liczba masowa, a na rysunku zamieszczonym obok także rozłożenie elektronów na poszczególnych powłokach elektronowych.

Użytkownik programu może również sprawdzić swoje wiadomości. Służą do tego dwie opcje: Zadania i Test. Test zawiera kilkanaście pytań. Każde z nich zaopatrzone jest w kilka odpowiedzi, w tym jedną prawidłową. Na zakończenie testu program wystawia ocenę. Oczywiście pytania do testu wybierane są z dość dużej puli, tak że właściwie za każdym razem test jest nieco inny.

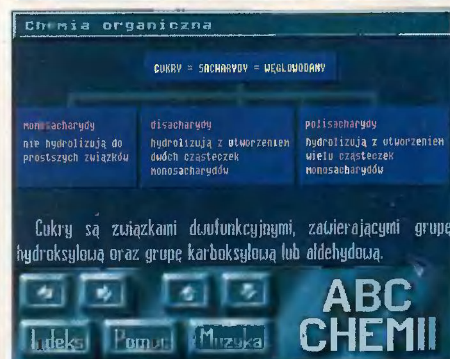
Druga opcja "egzaminacyjna" oferuje zadania do rozwiązania. Jeżeli odpowiedź będzie nieprawidłowa, to ukaże się poprawne rozwiązanie, a w przypadku reakcji – właściwy wzór.

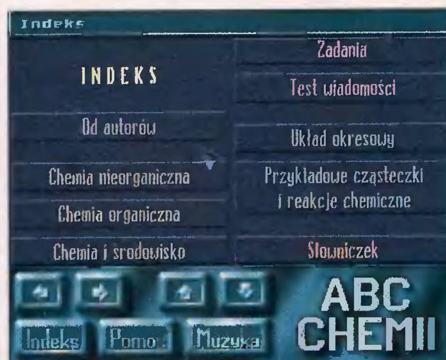
Dla uprzyjemnienia nauki można włączyć muzykę, która jest tak dobrana, że absolutnie nie przeszkadza w skupieniu.

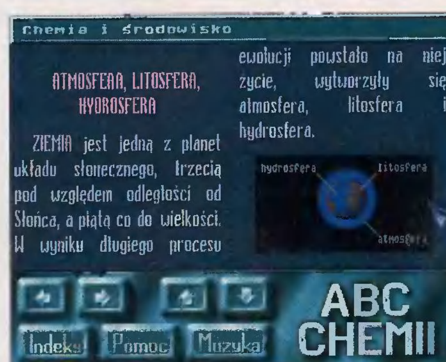
Podsumowując, ABC Chemii jest świetnym programem edukacyjnym, zawierającym dużo informacji, urozmaiconym animacjami i rysunkami. Gratuluję firmie EGO udanego produktu i z niecierpliwością czekam na następny, prezentujący równie wysoki poziom.

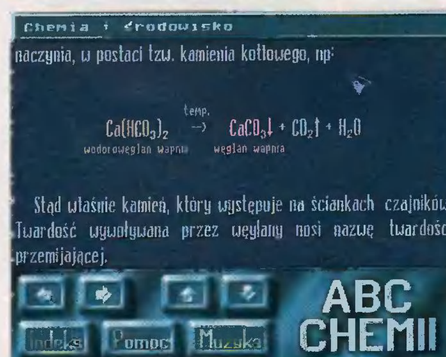
Rafał Piasek











INFO

ABC Chemii – bardzo dobrze opracowany program edukacyjny z dziedziny chemii. Zakres wiadomości: końcowe klasy szkoły podstawowej i początkowe szkoły średniej. Wzory chemiczne, układ okresowy, animacje, liczne rysunki. Żadnych wad nie wykryłem.
Producent i dystrybutor: EGO, Wrocław
Wymagania: każda Amiga z 1 MB RAM
Cena: 8,50 zł

Tom-Tel – podręczna książka telefoniczna

Mieliście kiedyś problemy z zapamiętaniem cyferek układających się w numery telefonów? Ja tak. Do tej pory walają mi się po domu setki karteczek z jakimiś bliżej nieokreślonymi numerami telefoniczymi. Jak to wszystko spamiętać? Może założyć jakąś bazę danych? Po co, wystarczy kupić program Tom-Tel rozpowszechniany przez BIW.

Jest to prosty programik umożliwiający tworzenie baz danych specyficznego typu, a mianowicie książek telefonicznych. Każdy z rekordów (nazwany w Tom-Tel kartoteką) zawiera 12 pól o sztywno ograniczonej długości. Pierwsze pole, o nazwie Kartoteka, określa numer rekordu (od 1 do 800, gdyż liczba rekordów także jest limitowana). A oto pozostałe pola: nazwisko (20 znaków), imię (30), stanowisko (17), firma (42), adres miejsca pracy (19), ulica (20), telefon służbowy (19), adres domowy (19), ulica (20), telefon domowy (19), informacje dodatkowe (60).

Podczas pracy z programem na ekranie wyświetlany jest jeden rekord oraz informacje o ilości wolnego miejsca na RAM-dysku i dysku (dyskietce), gdzie zapisywane są dane.

Do roboty...

Kilka niepokojących rzeczy udało mi się zauważyć już na samym początku pracy. Program dość gwałtownie reaguje na wyjęcie dyskietki, z której został wczytany. Bez przerwy sprawdzane jest bowiem istnienie urządzenia o nazwie „baza danych-:". Wyciągnięcie dyskietki (ew. usunięcie assignu) powoduje natychmiastową reakcję programu, a kliknięcie w tym momencie na Cancel równa się utracie danych (pozostaną one jedynie na RAM-dysku) – program po prostu „wyjdzie z siebie".

Kolejna niedogodność to brak możliwości wybrania nazwy pliku (tekstowego zresztą), w którym zapisywana jest baza danych. Plik ten egzystuje zarówno na RAM-dysku (jego dane są modyfikowane bez przerwy podczas pracy), jak i w katalogu z danymi, i z niewiadomych przyczyn nazywa się „3.książka".

Ostatnia rzecz, do której chciałbym się przyczepić, to fakt, iż nie można „zainstalować" programu na RAM-dysku. Dlaczego? Bo nawet jeśli wyjdziemy z programu bez zapisywania danych, plik „3.książka" i tak zostanie zmodyfikowany.

Baza danych do Tom-Tela wczytywana jest podczas uruchamiania, zaś zapisywana na nośniku (jeśli tego chcemy) przy wychodzeniu z programu. Wszystkie opcje wybiera się z pull-down menu.

Etap pierwszy – tworzenie bazy danych

Na wstępie trzeba wypełnić pierwszy rekord. Służy do tego opcja Korekta Danych. Kursor zostaje przesunięty na pierwsze pole w rekordzie (nazwisko), a pole to zostaje podświetlone na zielono. Aby wpisać cokolwiek, wystarczy nacisnąć jakiś klawisz (oprócz RETURN, ENTER oraz klawiszy kursorów i wszelakich altów, shiftów itp.). Kolor pola zmieni się na niebieski i od tej pory będziemy mogli coś wpisać.

Do dyspozycji mamy wszystkie klawisze, łącznie z Del i Backspace, które służą do kasowania znaku znajdującego się przed kursorem. Uwaga! Klawisze kursorów służą w tym programie do przemieszczania się pomiędzy polami rekordu, a nie do dokonywania zmian w obrębie jednego pola.

Po wpisaniu danych w polu możemy przejść do następnego naciskając klawisze ENTER, RETURN lub strzałki kursora (w dowolnym kierunku). Nie ma możliwości bezpośredniego powrotu do poprzedniego pola! Możemy tego dokonać wybierając ponownie opcję Korekta Danych. I tu jeszcze jedna uwaga. Jeśli zdecydujemy się poprawić jakiś napis, to musimy się liczyć z tym, że przejście do trybu edycji pola spowoduje usunięcie poprzedniej zawartości danego pola.

Nie wszystkie pola w rekordzie muszą zostać wypełnione. Obojętna jest także zawartość pól (brak podziału na pola tekstowe i numeryczne).

Po wypełnieniu pierwszego rekordu użytkownik z reguły stara się wpisać następny. Dużym zaskoczeniem było dla mnie to, że do stworzenia następnego rekordu służy opcja Pozycja Kolejna z menu... Przeszukiwanie Danych.

Etap drugi – baza danych i co dalej?

W tym momencie możemy pobieżnie przejrzeć zawartość bazy danych. Na ekranie wyświetlane są następujące informacje: numer rekordu, nazwisko i imię oraz telefon służbowy (dlaczego nie domowy?). Kolejne dwie operacje to zapis danych (połączony z wyjściem z programu) oraz wyjście z programu bez zapisywania danych.

W menu Przeszukiwanie znajdziemy dalsze opcje związane z przeglądaniem rekordów. Możemy przeskoczyć do poprzedniego, następnego rekordu lub podać numer rekordu, który chcemy obejrzeć. Możliwe jest także wyszukiwanie ciągu znaków w każdym z pól z osobna. Rekordy przechowywane są w bazie danych w takiej kolejności, w jakiej zostały wpisane. Nie ma możliwości posortowania ich względem zadanego pola.

Ostatnie kilka opcji dotyczy wydruku. Z poziomu programu możemy wydrukować aktualny rekord, zestaw rekordów ograniczony numerami pozycji, bądź całą bazę danych.

Finisz

Tom-Tel to program bardzo prosty, o ograniczonych możliwościach. Jest tu sporo niedoróbek, brakuje też wielu opcji, które można znaleźć w innych programach tego typu. Korygowanie i wprowadzanie danych może zirytować każdego. Jednym słowem: bez masła i sporej dozy lukru tej bułki zjeść się nie da.

Fingolfin

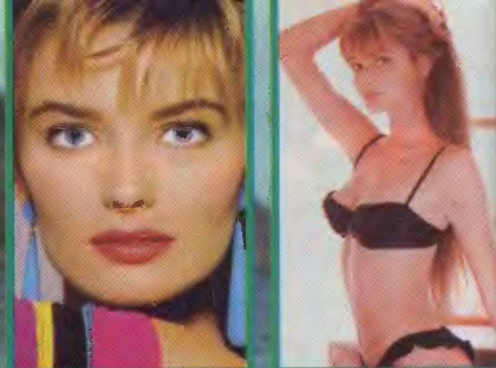
INFO

Tom-Tel – taki sobie programik zarządzający bazami danych z masą niedoróbek i „sztywnymi" rekordami. Fatalnie rozwiązana edycja pól w rekordzie.
Autor: Bogusław Ptak
Dystrybutor: Biuro Informatyczno-Wydawnicze, Warszawa
Cena: 15 zł



Sheer Delight czyli było sobie 3758 bab...





Przechadzając się po warszawskiej giełdzie komputerowej możemy zauważyć kilka stoisk pękających w szwach od kompaktów. Jest tu wszystko, począwszy od użytków, a skończywszy na grach. Trzeba przyznać, że zarowno użytkownicy pecetów, jak i Amig nie mają co narzekać.

Zgadnijcie jakiego rodzaju kopaktów jest najwięcej? Dobrze! Soft-porno, hard-porno, golizna i poradniki dla ginekologów-amatorów. Są tego wręcz setki tytułów, głównie zwykłych, marnych jakościowo pornosów (po kilka tysięcy GIF-ów na jednej płycie). Wśród tego zalewu tandety znalazłem płytkę nieco ambitniejszą, gdyż zawierającą jedynie zdjęcia roznegliżowanych panienek czyli akty, w dodatku o artystycznych aspiracjach.

Kompakt Sheer Delight zawiera 3758 zdjęć w formacie IFF (256 kolorów, 640x400). Twórcy tej płyty solidnie się napracowali. 90% zawartych tu zdjęć nie powinno zdegustować nawet zagorzałych przeciwników pornografii. Wiele fotosów nosi znamiona artyzmu, w niektórych katalogach wręcz nie sposób uświadczyć nagiego ciała (no bo czy kobieta jest piękna tylko wtedy, gdy nie ma nic na sobie?).

W czternastu katalogach (niestety, bez żadnego podziału tematycznego) umieszczono od ok. 100 do ok. 500 obrazków. Oprócz drobnych potknięć, to znaczy zdjęć, które zupełnie nie pasują do pozostałych, Sheer Delight to po prostu znakomita opowiastka o kobietach w postaci zdjęć. A więc mężczyźni do boju!

Kompakt przeznaczony jest właściwie dla komputerów wyposażonych w kości AGA. Uruchamia się automatycznie. Oprócz zdjęć znajdziemy tu program ViewTek służący do oglądania zawartości katalogów (szkoda, że nie PPShow) oraz na dokładkę trzy pokaźne sample (łącznie 5,5 MB), dzięki którym możemy usłyszeć o problemach ludzi nawijających przez sex-telefony, tudzież odsłuchać scenkę rodzajową pod prysznicem.

Patrick

Dystrybutor: Almathera, Ostrów Wlkp.
Cena: ok. 80 zł
Komputer: CDTV, A500 + A570, CD-32

TEKSTURY

Autorzy: Krzysztof i Marcin Krawczykowie
Dystrybutor:
Biuro Informatyczno-Wydawnicze, Warszawa

Biuro Informatyczno-Wydawnicze stara się zaspokajać potrzeby szerokiego grona użytkowników Amig. Opisywaliśmy już kilkadziesiąt programów wydanych przez tę firmę. Były wśród nich propozycje dla miłośników astronomii, giełdziarzy, muzyków (zestaw sampli Mobius Sound) itd. Tym razem coś dla grafików.

Praca z dowolnym programem do ray-traycingu wymaga dużej wiedzy na ten temat, niemałej praktyki ze strony użytkownika oraz wielu różnych dodatków, jak np. obiekty, tła, tekstury. O ile w pierwszym wypadku obiekt możemy stworzyć sami, to z teksturami bywa nieco gorzej. Tylko posiadacze CD-ROM-u mają problem z głowy, ponieważ na rynku jest już sporo kompaktów zawierających właśnie tekstury. Pozostali muszą ich szukać na własną rękę albo... zapukać do BIW-u.

Firma ta wydała niedawno pierwsze dwa dyski zawierające 24-bitowe tekstury, a w najbliższym czasie ma być ich więcej. Dysk pierwszy zawiera 12 obrazków w formacie JPEG. Są to m in. tekstury desek, dykty, ścian, skóry, dwa obrazy do zawieszenia w przyszłym pokoju, oraz obrazek przykładowy. Na drugim dysku znajdziemy wszystko, co niezbędne do wygenerowania fragmentu ulicy, a więc: tekstury betonu, kory, liści, trawy, ziemi i parku, oraz przykładowy obrazek wykonany za pomocą tych tekstur (łącznie 10 obrazków w formacie JPEG).

Wszystkie tekstury znajdujące się na dyskach są dobrej jakości i mogę je bez zmrużenia oka polecić zwolennikom ray-traycingu. Nieco gorzej prezentują się jednak obrazki przykładowe.

Seoman













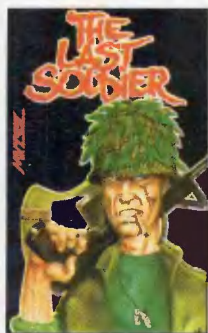






Stereogramy

ROZWIĄZANIE KONKURSU!









No, moi drodzy, tego się nikt nie spodziewał. Odzew na konkurs przeszedł nasze najśmielsze oczekiwania. Wzięło w nim udział aż 1137 magików od zezowania i muszę przyznać, że zdecydowana większość opanowała tę sztukę po mistrzowsku, tj. przysłała poprawne rozwiązanie. Oczywiście znalazły się też, jak zwykle zresztą, osoby nieco leniwe, którym nie chciało się zezować – spryciarze ci usiłowali rozwiązać konkurs metodą dedukcyjną. Zowocowało to kilkudziesięcioma kuponami, na których jako rozwiązanie podano najróżniejsze wersje tytułu naszego miesięcznika (np. C&A, Commodore i Amiga, Commodore & Amiga, CA), wymyślne okrzyki w stylu „Niech żyje Amiga", „Only C-64", „C&A rulez!" bądź inne hasła będące płodem czystego i jedynie słusznego rozumowania, jak np. „Amiga i C-64", „I love Amiga" itd. Oczywiście nikt z owych detektywów nie odgadł właściwego rozwiązania, które brzmi: **AMIGA RULEZ!**.

A teraz konkrety czyli nazwiska szczęśliwców, którzy otrzymują nagrody (Losowała redakcyjna sierotka z zasłoniętymi oczami. Sprawdzenia, czy sierotka rzeczywiście nie jest w stanie podglądać, podjęła się komisja nadzwyczajna w składzie Wielki Wódz, Morales Dirdimalis, Don Pedro Konkursolini oraz gościnnie Hassan Ami Ghantor).

AMIGA

1. **Artur Kulwicki**, Stalowa Wola – joystick Python 1M.
2. **Dariusz Kuźlak**, Bożków – Rooster 2 (dystr. Mirage Software).
3. **Piotr Śliwiński**, Świecie – The Last Soldier (dystr. j/w).
4. **Paweł Mrzonek**, Katowice – Karciarz (dystr. Twin Spark Soft).
5. **Krzysztof Trempała**, Ruda – Syzyf (dystr. j/w).

C-64

1. **Marcin Pągowski**, Zagrodno – joystick Skorpion.
2. **Daniel Chmur**, Bielsk Podlaski – Lazarus (dystr. Tim-Soft).
3. **Paweł Majewski**, Lubawka – Slaterman (dystr. j/w).
4. **Marcin Grzybowski**, Czersk – Sleepwalker (dystr. L.K.Avalon).
5. **Grzegorz Skowroński**, Baligród – F1 Tornado (dystr. j/w).

Serdeczne dzięki wszystkim za udzial w konkursie. My, redakcja, bardzo cieszyć się z taka popularność nasza konkurs i wymyśleć za krótko nowa konkurs, w której będzie dużo nagrodów. Hejaaa!

Redakcja

Amiga Public Domain

CZYLI COŚ DOBREGO ZA MAŁĄ CENĘ

ZESTAW 8
2 dyski

Aby nie zanudzać Was co miesiąc nową porcją mniej lub bardziej użytecznych archiwów, dziś tematem dominującym są gry i programy pisane w Polsce. Większość programów znajdujących się na 2 dyskietkach (OFS) jest zdekompresowana i gotowa do użycia. A są to:

DYSK 1

◆ **Mapa Polityczna Europy – wersja demonstracyjna**
Autorzy: Robert Kowalski, Dariusz Grodzki.
W wersji demonstracyjnej tego programu zawarte są informacje jedynie na temat Polski, a mianowicie o historii i gospodarce naszego kraju, ilustrowane mapkami przedstawiającymi położenie dróg, kolei i miast.



◆ **Krętacz demo**
Autor: Przemysław Cieślak.
Demonstracyjna wersja polskiej gry logicznej Krętacz. Ciekawy pomysł i zabawne wykonanie. Do przejścia jest kilka plansz, w których posługując się obrotowymi klockami (i własną inteligencją) musimy tak ułożyć zamkniętą drogę, aby zapaliły się wszystkie klocki. W zadaniu tym przeszkadzają różne stwory.

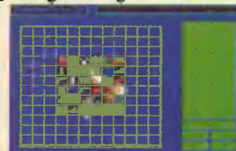


◆ **Zaxxon**
Firma: Bignonia.
Programiści z tej firmy od lat przekładają stare gierki z C-64 na Amigę. Tym razem będziecie mogli nieźle postrzelać.



DYSK 2

◆ **Koncentracja v1.0**
Autor: Grzegorz Ilski.
Zabawna gierka logiczna z niezłą muzyczką. Doskonale ćwiczy pamięć, a polega na odkrywaniu par zakrytych elementów. Zabawa może toczyć się na planszy o wymiarach: 4x4, 6x6, 8x8, 10x10, 12x12. Wzorki używane w grze można zmieniać za pomocą dowolnego programu graficznego.



Pozostałe programy znajdujące się na tym dysku zostały zapisane w postaci archiwum lha w katalogu archiwa.

◆ **Defektris 94**
Autor: Sam Baker.
Znakomita odmiana znanej gry Tetris. Oprócz kilku ciekawych pomysłów i bonusów zawiera edytor plansz, podział na poziomy i świetną muzykę.

◆ **Ooze AGA**
Autor: Josh Farley.
Planszowa gra logiczna mająca pewne związki z grą Life. Bardzo elegancka i kolorowa grafika, ciekawy pomysł i... edytor plansz.
Wymagania: układy graficzne AGA.



Jak zamawiać?

Zestawy sprzedawane są zawsze w całości. Aby zamówić dyskietki, należy:
- wypełnić WYRAŹNIE kupon.
- wpłacić odpowiednią kwotę (wg zasady: liczba dyskietek x 5 NOWYCH zł, lub 50000 starych, np. w przypadku zestawu 2 będzie to 15 NOWYCH zł, albo 150000 starych) przekazem na nasze konto.
- kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na nasz adres:

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa
z dopiskiem AMIGA PD

Nr konta:
PBK S.A. IX Oddział Warszawa
370031-534488-139-11

ZAMÓWIENIE

imię i nazwisko

ulica i nr domu

kod pocztowy

miasto (miejscowość)

Zamawiam:

zestaw nr	1	2	3	4	5	6	7	8
szt.								

Cruise

TIPS

Niekiedy, dzięki zupełnie niespodziewanemu zbiegowi okoliczności, można załapać się na przejażdżkę ekskluzywnym statkiem w towarzystwie milionera. Coś takiego przydarzyło się właśnie głównemu bohaterowi tej historii, inspektorowi policji, Raoulowi Dusienterowi. Kierował on akcją w eleganckiej, paryskiej restauracji, Casino De Paris. Było to totalne fiasko policji. Nie dosyć, że nie udało się złapać przestępcy, to na dodatek inspektor Dusentier musiał gęsto tłumaczyć się przed zgromadzoną w restauracji śmietanką towarzyską. Jedyną osobą, która zrozumiała i doceniła wysiłki policji, był milioner Karaboudiani. I to właśnie od niego Raoul otrzymał zaproszenie na podróż niedawno wyremontowanym statkiem Karaboudian III. Takiej propozycji trudno się oprzeć. I w ten oto sposób, wśród doborowego towarzystwa Raoul zakosztował uciech morskiej podróży. Niestety, idyllę przerwało bestialskie morderstwo na osobie gospodarza. Kiedy powiadomiony o tym wydarzeniu Raoul zszedł do biura Karaboudianiego, otrzymał cios w głowę. Gdy wrócił do przytomności ciała denata już nie było, zaś przed inspektorem majaczyła wizja długotrwałego śledztwa.

Cruise for a Corpse to ciekawa gra przygodowa firmy Delphine Software. Znajdziemy w niej kilka nowych rozwiązań, jak na przykład sposób animowania postaci. Otóż prawie całe tło, poza niektórymi elementami, to najzwyklejsza, solidnie wykonana grafika rastrowa, zaś postać, którą sterujemy, rysowana jest wektorowo, i to z zachowaniem nawet bardzo drobnych szczegółów. Dzięki temu Raoul porusza się płynnie i potrafi np. „wejść w ekran". Jest to bardzo ciekawy pomysł, którego rozwinięcie możemy zobaczyć w grach Another World i Flashback.

Grę można bez problemów zainstalować na dysku twardym, wystarczy tylko skopiować wszystkie dyskietki do wybranego katalogu. Nieco problemów może sprawić zapisywanie i wczytywanie gry, gdyż można tego dokonać jedynie na dyskietce bądź RAM-dysku.

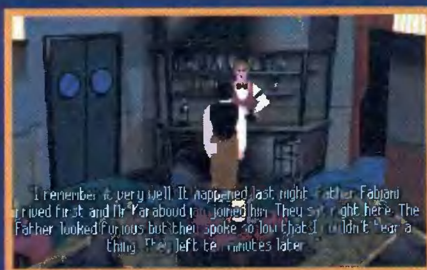
Każde nowe odkrycie posuwające śledztwo o krok do przodu odnotowywane jest na zegarze. Zaczynasz o godzinie 8.00 w biurze Niklosa Karaboudiana i do godziny 18.30 musisz znaleźć sprawcę morderstwa. Gdy uda Ci się ta sztuka, to będziesz mógł obejrzeć dość długą animację wykonaną wektorowo w stylu czołówki Another World i posłuchać historii życia złoczyńcy.

Ciągłe wędrowanie od sali do sali po tym samym statku byłoby zapewne nużące, gdyby nie mapa. Za jej pomocą możesz natychmiast dotrzeć w dowolne miejsce (o ile po drodze nie natrafisz na jakieś przeszkody). Pamiętaj, że do niektórych miejsc trzeba wchodzić bez pomocy mapy.

Czas na konkrety. Oto kompletne rozwiązanie problemu Raoula. Pamiętaj jednak, że w niektórych przypadkach nie jest ważna kolejność wykonywania poszczególnych czynności, tak więc scenariusz zabawy może się nieco zmienić, niezmienny pozostaje tylko finał gry.



Z biura zamordowanego Karaboudiana weź kartkę leżącą na podłodze obok rozsypanej popielniczki, rozwiń ją i przeczytaj. Idź do baru i pokaż kartkę barmanowi. Otrzymasz modlitewnik ojca Fabianiego. Otwórz go i przeczytaj znalezioną w środku kartkę.



W sąsiadującej z barem palarni znajdziesz Toma. Porozmawiaj z nim, a następnie idź na górny pokład i podyskutuj z Suzanne. Później zajrzyj do kabiny ojca Fabianiego, wyciągnij walizkę znajdującą się po lewej stronie ekranu i otwórz ją. Po obejrzeniu zawartości zostaw po sobie porządek. Teraz wyjdź na pokład i bez pomocy mapy idź do kabiny Daphnee i Suzanne. Zastaniesz tam Julia. Porozmawiaj z nim i udaj się do jadalni, w której będziesz mógł pogawędzić z ojcem Fabianim i oddać mu modlitewnik. Zajrzyj ponownie do palarni i weź leżącą pod fotelem kartkę. Po przeczytaniu jej idź do kabiny Toma i porozmawiaj z nim.



Zajrzyj do swojej kabiny, by ponownie porozmawiać z Juliem. Później porozmawiaj z Suzanne, którą znajdziesz w barze, oraz z ojcem Fabianim, który nadal prześladuje w jadalni. Potem Wróć do siebie i weź leżący na podłodze klucz. Posłuży on do otwarcia sekretarzyka w biurze Karaboudianiego. W sekretarzyku znajdziesz pudełko z klejnotami. Otwórz je i obejrzyj zapięcie kolii. Zwróć uwagę na wyryte tam inicjały. Kolejną istotną rzeczą jest nota z podziękowaniami dla zmarłego. Przeczytaj ją. Zamknij sekretarzyk i idź do jadalni. Gdy już tam będziesz, otwórz szufladę w szafce i obejrzyj jej zawartość. Znajdziesz tam zaproszenia na zaręczyny. Przeczytaj je. Idź na lewą burtę środkowego pokładu, a następnie w kierunku schodów prowadzących na górny pokład. Usłyszysz rozmowę Toma z Rebeką.



Następnie udaj się do kabiny ojca Fabianiego (pamiętaj o tym, by zawsze wchodzić tam z pokładu bez korzystania z mapy). Podejdź do drzwi, zapukaj, a kiedy usłyszysz odpowiedź – wejdź do środka i porozmawiaj z księdzem. Udaj się do pralni.

W pierwszym od lewej koszu z bielizną znajdziesz medalion. Weź go, otwórz i obejrzyj zdjęcie umieszczone w środku. Idź do hallu na rufie statku i porozmawiaj z Dickiem. Ponownie odwiedź księdza Fabianiego w jego kajucie i pogadaj z nim, a następnie idź do palarni i porozmawiaj z Tomem.

Pogadaj także z Juliem, którego znajdziesz w swojej kabinie. Zajrzyj do kabiny Daphnee i Suzanne. Znajdziesz tam pijaną Suzanne. Bez wahania otwórz szafę po lewej stronie i zajrzyj do kosmetyczki leżącej na dolnej półce.

Przeczytaj receptę znajdującą się w bocznej kieszeni kosmetyczki. Odłóż kosmetyczkę, zamknij szafę i idź do baru. Weź stamtąd szklankę i butelkę whisky, i udaj się na górny pokład, by zaserwować drinka leczącej kaca Suzanne.



Ponownie porozmawiaj z Tomem prześladującym w palarni i ojcem Fabianim okupującym swoją kabinę. Od Fabianiego usłyszysz (ilustrowaną) opowiastkę o Agnes. Idź na środkowy pokład i kiedy będziesz obok kabiny Rebeki i Niklosa, zajrzyj do środka przez bulaj. W kabinie Daphnee i Suzanne otwórz szafę znajdującą się po prawej stronie. Przeszukaj bieliznę do prania. Jest tam koperta. Otwórz ją i przeczytaj wycinek z gazety. Zamknij szafę, idź do kabiny Rebeki i Niklosa i pogadaj z Rebeką.

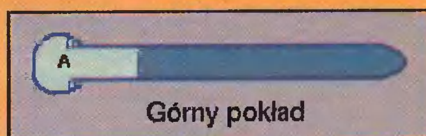


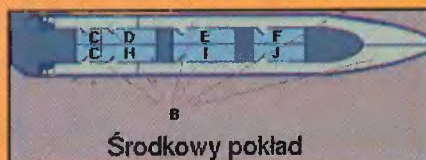
Porozmawiaj także z Rose, którą znajdziesz na górnym pokładzie, oraz z Daphnee, która jest w swojej kabinie. Idź do kabiny ojca Fabianiego i otwórz pierwsze od lewej drzwi szafy. Pod sutannami znajdziesz zegarek. Weź go.

Po wyjściu z kabiny na pokładzie spotkasz Ju-

Legenda mapy:

1. Górny pokład
A - Górny pokład
2. Środkowy pokład
B - Pokład
C - Ubikacja
D - Kabina Niklosa i Rebeki Karaboudian
E - Kabina Daphnee Karaboudian i Suzanne Plum
F - Kabina ojca Fabiani i Desire Grosjean
H - Kabina Raoula (to Ty!) i Julio Esperanza
I - Kabina Toma i Rose Logan
J - Kabina Kapitana Simona Vanmuliera
3. Dolny pokład
K - Korytarz
L - Bar
M - Jadalnia
N - Palarnia
O - Kuchnia
P - Pralnia
R, S - Korytarz
4. Zęza
T - Maszynownia
U - Korytarz
V - Kabina Hektora Butlera
W - Gabinet Niklosa Karaboudian
X - Ładownia





for a Corpse

lia, z którym warto zamienić kilka słów. Udaj się także na pogawędkę z przesiadującą w barze Suzanne. W pralni, w garnku po prawej stronie znajdziesz klucz. Weź go. Idź do jadalni i porozmawiaj z ojcem Fabianim.

W biurze Nikiosa Karaboudianiego spotkasz Hectora. Porozmaiwaj z nim. Idź na górny pokład i przeszukaj stojący tam koszyk. Przeczytaj znajdującą się tam reklamówkę. Na szperaniu złapie cię Rose, z którą powinieneś porozmawiać. Idź do kabiny Rose i Toma, otwórz szafę, przeszukaj prześcieradła i przeczytaj znajdujący się tam list. Będąc na górnym pokładzie zobaczysz wpadającą do wody Suzanne. Rzuć jej koło ratunkowe, a następnie porozmawiaj z nią. Poprosi cię o przyniesienie z jej kabiny kosmetyczki. Bez zwłoki udaj się do jej kabiny, ale niestety ktoś cię uprzedził. Cała kajuta jest splądrowana.



Obok toaletki leży pozytywka. Otwórz ją i zajrzyj do wnętrza. Użyj małego kluczyka, a kiedy tancerka zacznie się poruszać, zatrzymaj ją i ponownie przekręć kluczyk. Otworzy się sekretna szufladka, w której znajdziesz list. Przeczytaj go. Skieruj swoje kroki do baru i poczekaj, aż ktoś cię zawoła. Zobaczysz, jak Rebeka próbuje zastrzelić Dicka. Podnieś leżącą w pobliżu torebkę Daphnee i idź do jej kabiny, by oddać zgubę. Przy okazji porozmawiaj z Daphnee. Pospaceruj po środkowym pokładzie i poczekaj na konspiracyjne „Psss! inspector.". W ten sposób swe sekrety i domysły zdradzą ci: Rose, Rebeca, Daphnee i ojciec Fabiani. Po tej gonitwie zajrzyj do hallu na rufie statku i porozmawiaj z Dickiem. Skieruj swoje kroki do kuchni (nie możesz użyć mapy).



Posłuż się jeszcze raz łomem, by podważyć deskę w lewym rogu. Pod spodem znajdziesz film. Weź go i idź do maszynowni, skąd musisz zabrać śrubokręt leżący na beczce. Teraz biegiem do palarni. Wysuń projektor, przyjrzyj mu się i załóż taśmę. Odkręć śrubkę śrubokrętem, naciśnij przycisk, przykręć śrubkę i ponownie naciśnij przycisk. Uważnie obejrzyj film. Idź do hallu na rufie i porozmawiaj z Daphnee, od której otrzymasz list Suzanne. Kiedy pójdziesz na spotkanie z Suzanne w jej kabinie będziesz mógł już tylko obejrzeć stygnące zwłoki. Zwróć uwagę na inicjały wyryte na podłodze. Idź do kabiny kapitana Simona.



Weź z drugiej półki od góry książkę, obejrzyj ją i otwórz. Powinieneś znaleźć hasło: INCAL. Skieruj swoje kroki do gabinetu Niklosa Karaboudianiego. Obejrzyj środkową półkę z książkami i ustaw je tak, by litery na ich obwolutach (łącznie z książką znalezioną w kajucie kapitana Simona) ułożyły się w hasło INCAL. Pierwsze miejsce od lewej musi być puste. Po tych zabiegach otworzy się sekretne przejście. Przygotuj się na bijatykę i wejdź do środka. Pokonaj znajdującego się w środku mafiosa (lewy przycisk myszy – unik, prawy – atak). Weź leżącą na skrzyni kukiełkę i obejrzyj ją (wraz z filmem wskazuje ona wyraźnie na mordercę). Teraz idź do palarni i pokaż kukiełkę Daphnee. W zamian usłyszysz ciekawą historyjkę.





Gdy będziesz w środku, weź z szuflady otwieracz do puszek. Otwórz zejście do ładowni i zjedź na dół. Weź łom i otwórz skrzynkę. W środku znajdziesz puszki. Otworz otwieraczem jedną z nich. Będą tam granaty!

Wybiła 18.30. Wszyscy pasażerowie zgromadzili się w jednym pokoju, by usłyszeć twój werdykt. Nie powinieneś mieć problemów ze wskazaniem mordercy, ale uważaj, bo jeśli się pomylisz, skażesz na dożywocie niewinnego człowieka. A z resztą... morderca zawsze stoi w centrum wydarzeń...

Voyager



Producent: Delphine Software
Dystrybutor: IPS Computer Group, Warszawa
Rodzaj gry: przygodowa
Komputer: każda Amiga

CO DO GROSZA

Pierwowzór gry, którą pragnę zaprezentować, liczy już sobie ładnych parę lat. Mam tu na myśli grę planszową „Monopoly" w Polsce znaną pod nazwą „Bankrut". Wersja, którą opiszę, zatytułowana jest tym razem „Co do grosza" (CDG) i może w niej uczestniczyć 1-5 osób. Autor znacznie rozbudował zasady gry oraz inaczej rozwiązał kwestię przedstawienia planszy: gracz widzi tylko ten fragment, na którym się aktualnie znajduje. Nie jest to jednak fragment planszy, lecz część panoramy miasta, po którym chodzi. W tle za nim, a raczej za jego butami (które pełnią rolę pionków) stoją budynki. Niektóre mija, a przy niektórych czasem się zatrzymuje. Są to dworce kolejowe, korty tenisowe, kawiarnia, bazar, wypożyczalnia kaset wideo, salon gier i wiele innych. Oczywiście wszystkie z wyjątkiem budynków miejskich można kupić. Jako człowiek interesu gracz może swoje nabytki wystawiać na giełdzie, zastawiać lub w nie inwestować. Operacje te odbywają się bardzo sprawnie. Wszystkich przelewów gotówki dokonuje komputer, a odpowiednie komentarze i ewentualne pytania uniemożliwiają jakąkolwiek pomyłkę. Pomimo tego cały czas trzeba pilnować stanu swego konta, ponieważ w czasie podróży po mieście stale jest się narażonym na coraz to nowe wydatki: za postój na cudzym polu, za korzystanie z obiektów miejskich itp. Poza tym są też pola niespodzianki, na których mamy tylko 50% szans na zysk, druga połowa to straty gotówki i dodatkowe postoje.

Oczywiście po pracy przy zdobywaniu pieniędzy należy się odpoczynek. Można korzystać z miejskich rozrywek, takich jak kasyno, lotek, wyścigi konne oraz strzelnica. Jak łatwo zauważyć, rozrywki te bazują na hazardzie. Przy odrobinie szczęścia można dzięki nim powiększyć swój kapitał. Nie wspominałam jeszcze o żelaznej zasadzie gry. Nie można dopuścić do utracenia wszystkich pieniędzy, gdyż jest to równoznaczne z przegraną – gracz po prostu bankrutuje.

Gra ma wiele różnych funkcji. W razie potrzeby można przejrzeć karty wszystkich nieruchomości i sprawdzić do kogo należą, spojrzeć na kolorową mapę miasta, na której są też zaznaczone aktualne pozycje graczy, nagrać obecny stan gry albo zmienić oprawę dźwiękową (z muzyki na efekty). Opcji jest więcej, jednak nie opiszę ich, bo samodzielne odkrywanie daje o wiele więcej satysfakcji. Zresztą wszystko jest i tak opisane w dokładnej instrukcji.

Należy zaznaczyć, że mimo innego wyglądu i wielu dodatkowych funkcji, gra planszowa oraz ta komputerowa są bardzo podobne. Świadczą o tym karty nieruchomości, niespodzianki i rzuty kostką. Dużą zaletą CDG jest też dopracowana grafika i dźwięk. Zatem do dzieła panie i panowie biznesu!

PC



Autor: Artur Hałaczkiewicz
Dystrybutor: Mirage Software, Warszawa
Rodzaj gry: strategiczna
Komputer: każda Amiga z 1 MB RAM-u





O PIĘCIU ŚMIAŁKACH, wojnach w kosmosie, na ziemi

Pewnego dnia pod naszą redakcję podjechała ciężarówka, a z niej wysypały się żądne przygód joysticki. Widać naiwne i młodzieńcze były te zapały, gdyż po ujrzeniu groźnej bandy zbirów, jaka zaczęła zacierać ręce na widok manetek, 99% joysticków struchlało ze strachu i postanowiło zajrzeć do przetwórni, co by je na grzechotki dziecięce przerobili. Na placu boju pozostało jednak pięciu odważnych: QuickShot Maverick 1M, QuickShot II Turbo, Quickshot Python 1M, Advanced Gravis Switch Joystick oraz Advanced Gravis Gamepad. Nie wiedzieli jednak nieszczęśni, na co się godzą...

Późnym wieczorem dotarłem do domu obładowany joystickami. Cóż miałem robić, gdy grać już nie miałem siły? Mój wzrok padł na taboret. Joysticki zadrżały ze zgrozy.

Test taboretu i szyby

Ponieważ Switch Joystick i Gamepad przyssawek nie miały – ta przyjemność je ominęła. Taboret ważył sporo, a przyssawki były tak suche, jak na to pozwalała wilgotność powietrza. Złapałem za Pythona, przylepiłem, uniosłem stołek do góry i nic... dżoj wytrzymał. Odwróciłem stołek do góry nogami, wywinąłem kilka zawijasów (stołkiem, nie sobą), bez skutku. Maverick i Quickshot II Turbo były równie oporne na moje zakusy. Postanowiłem zmienić taktykę.

Umyłem okno, przetarłem szyby do sucha (ile to się człowiek napracuje przy tych testach) i przylepiłem trzy w/w dżoje. Czekam 5 minut, 10... i nic. Znudzony zabrałem się za lekturę Niedokończonych Opowieści. Tuor właśnie przybywał do Gondolinu, gdy z hukiem zleciał Maverick (wytrzymał 20 minut). Po dalszych 30 minutach zrezygnował Python. Tylko Quickshot II Turbo trzymał się do następnego dnia.

Test precyzyjności

Kiedy człowiek pilotuje Gunshipa, w jego wzmożonych wysiłkach niezbędna jest szalona precyzja. I co się okazuje? Większość joysticków w tej konkurencji odpada. Maverick okazał się ze swoją gałką niezbyt precyzyjny z prostego powodu – trudno wyczuć na nim kierunek ruchu. To samo dotyczy Gamepadu. Jeszcze gorzej wypadł Quckshot II Turbo. Ta maszynka ma po prostu tak „twardy" drążek, że człowiek skupia się raczej na jego duszeniu, a nie na precyzji. Znacznie lepiej pod tym względem wypada Python, który dzięki bardzo dobrej ergonomice i „miękkiemu" drążkowi z powodzeniem nadaje się do precyzyjnych lotów. Natomiast znakomicie w tej roli sprawował się – zgadnijcie kto? – Switch Joystick. Powód tkwi w specjalnym pokrętle umożliwiającym 10-poziomowe ustawienie wychyłu (czyli „miękkości") joysticka. Działa to w zakresie, który określiłbym od średniego do lekkiego. Im łżejszego nacisku potrzebujemy (czyli większego wychylenia) do zmiany położenia joysticka, tym wygodniej możemy uzyskać pożądaną precyzję ruchu. Przy największym wychyleniu drążek tego dżoja można zgiąć prawie pod kątem 90 stopni. Advanced Gravis Switch Joystick sprawuje się znakomicie przy symulatorach lotu.

Mordobicia, czyli o potędze przycisku fire

Kolejna siekanka, która wpłynęła na mój ekran, zwie się DeLuxe Galaga. Tu liczy się przede wszystkim to, ile strzałów na sekundę można oddać do wroga, no i jak ułożono w joystickach przyciski fire. Najlepsze ułożenie stwierdziłem w Pythonie i Quickshocie II Turbo. Mają one po dwa fajery na drążku. Nieco gorzej wypadł pod tym względem Switch Joystick. Ma on co prawda jeden fire na górnej części drążka oraz dwa na podstawie, ale brak mu przedniego fajera. Nawet nieźle sieka się na Gamepadzie: jedną ręką sterujemy ruchem, drugą dusimy przycisk. Najgorzej było z Maverickiem. Dżoj ten wyposażony jest tylko w dwa przyciski fire umieszczone na podstawie po prawej stronie (czyżby przeznaczony dla leworęcznych?).

Zmęczone łapki

Joystick jest po to, żeby wygodnie jechać przez świat gier, a nie leczyć opuchlizny. Zdecydowanie najlepiej pod tym względem wypada Switch Joystick. Nie dosyć, że drążek (choć nieergonomiczny) jest obity gumą (!), to można go tak wyregulować, że będzie będzie chodził leciutko jak piórko. Niezgorzej prezentuje się Python – ze względu na wyjątkowo ergonomiczną konstrukcję drążka i dosyć lekki przesuw odciski wykluczone. Nato-

Wyniki testów i ocena joysticków. Oceny w skali 1-5.

Konkurencja zwie się:	Quickshot Maverick 1M	Quickshot Python 1M	Quickshot II Turbo	Advanced Gravis Switch Joystick	Advanced Gravis Gamepad
Przyssawki	Tak	Tak	Tak	Nie (gumowe podstawki)	Nie
Test stołka	5	5	5	–	–
Test szyby	2 (20 minut)	3 (50 minut)	5 (cała noc)	–	–
Długość kabla	2 m	2 m	2 m	2 m	2 m
Typ drążka	gałka	ergonomiczny	ergonomiczny	zwykły, obity gumą	pad lub dokręcana gałka
Wygoda	2	5	3	4	2
Wychylenie drążka	małe	małe	małe	regulowane (10 poziomów)	małe
Niezbędna siła nacisku	średnia	mała	duża	od małej do średniej	średnia
Precyzja	3	4	2	5	3
Liczba przycisków fire	2	2	2	1, 2 lub 3	2 podwójne lub 2 pojedyncze
Liczba przycisków fire na drążku	0	2	2	1	0
Liczba mikroprzełączników	6	6	6	3	0
Autofire	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Przypuszczalna wytrzymałość	4	3	5	3	3
Ogólna ocena	3	5	3	5	2
Cena	32 zł	22 zł	20 zł	98 zł	78 zł



Od lewej: Maverick, Gravis Switch Joystick, Gravis Gamepad, Python, Quickshot II Turbo

i w powietrzu

miast Maverick ma nieergonomiczną gałkę poruszającą się z oporami. Nabardziej toporny jest Quickshot II Turbo. Gamepad też, tylko że w jego przypadku nabawimy się najwyżej odcisków palców.

O odporności joysticka na użytkownika

A teraz w drugą stronę. Który joystick wytrzyma najdłużej zakusy gracza? Pewnie Quckshot II Turbo. Jego „twardy" drążek może odstraszyć najbardziej wytrwałego łamacza dżojów. Drugie miejsce przyznałbym Maverickowi. To także wytrzymała konstrukcja. Gamepad może i jest zupełnie odporny na wszystkie zakusy graczy, ale dokręcaną, plastikową rączkę łatwo złamać. To samo dotyczy Pythona. Najgorzej w tej konkurencji wypada Switch Joystick.

Za krótkie przewody?

Chyba nie można narzekać. Każdy z opisywanych tu joysticków został zaopatrzony w dwumetrowy przewód, co (moim zdaniem) w zupełności wystarczy (Maverick ma nawet dwa przewody, ale o tym za chwilę).

Krótka charakterystyka zawodników i inne ciekawostki

Quickshot Maverick 1M

Dosyć ciężki kombajn wyposażony w dwa przewody umożliwiające podłączenie go jednocześnie do obu portów (wybieranie gracza przełącznikiem). Drążek w stylu gałki (zależy co kto lubi) pozbawiony przycisków fire. Dwa przyciski fire położone po prawej stronie drążka. Średnia odporność na ciosy i średnia wygoda grania połączona z nie najlepszą precyzją. Niezły autofire (trzeba trzymać cały czas przycisk) i 6 mikroprzełączników.

Quickshot Python 1M

Dosyć ciekawa, ergonomiczna konstrukcja przeznaczona raczej dla graczy, którzy obchodzą się delikatnie z joystickami. Aby uzyskać autofire, trzeba cały czas trzymać wciśnięty przycisk. Niezła precyzja, niezły autofire i średnia wytrzymałość, 6 mikroprzełączników.

Quickshot II Turbo

Joystick w sam raz dla łamaczy dżojów. Bardzo „twarda" konstrukcja drążka połączona ze średniej klasy ergonomią. Świetny autofire, który po włączeniu działa automatycznie. Słaba precyzja ruchu, duża wytrzymałość, 6 mikroprzełączników.

Advanced Gravis Switch Joystick

Wymarzone narzędzie (z możliwością regulacji wychylenia drążka) dla wielbicieli symulatorów lotu. Trzy przyciski fire, których funkcje można definiować w następującym zakresie (każdy z przycisków): fire, autofire, dół, góra – co wydaje mi się niezłym rozwiązaniem. Drążek nie jest ergonomiczny, ale za to obity gumą. Tylko jeden fire na drążku (górny). Raczej niska wytrzymałość na ciosy, duża precyzja ruchu, brak przyssawek (nieco rekompensowany przez ciężar i gumowe podstawki), niezły autofire (cały czas trzeba trzymać przycisk), 3 mikroprzełączniki (przyciski fire).

Advanced Gravis Gamepad

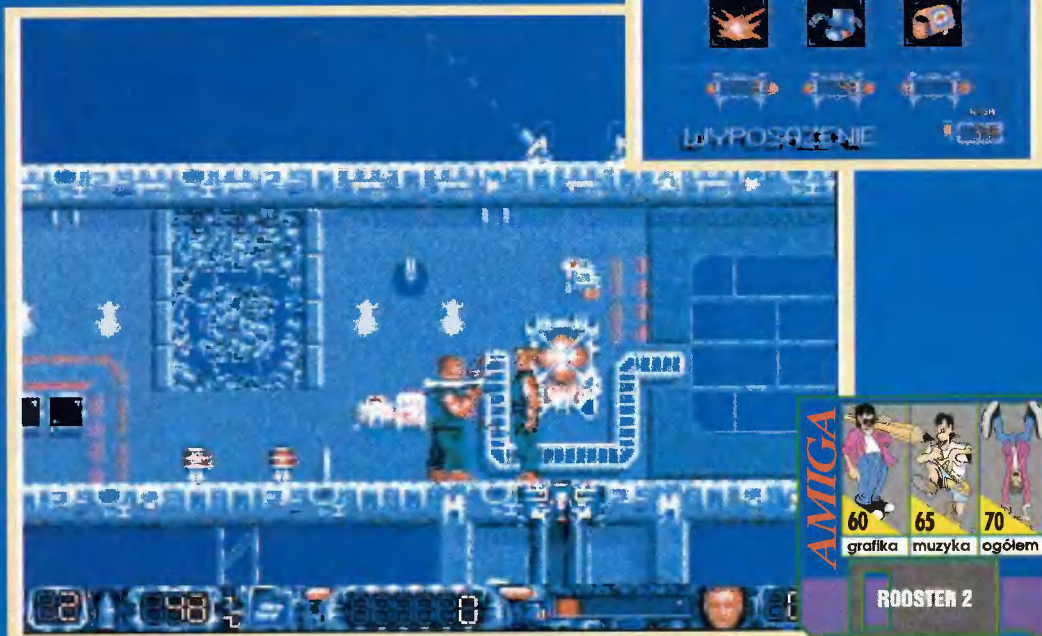
Coś dla tych, którzy nie znoszą joysticków. Sterujemy tym urządzeniem trzymając je cały czas w ręku. Możemy też wybrać, z której strony mają być przyciski (dla lewo- czy praworęcznych). Dwa różne przyciski fire (A i B), plus autofire (trzeba cały czas wciskać przycisk). Oprócz tego można tak predefiniować przyciski, by dwa z nich działały jak kierunki góra i dół. Jeśli ktoś nie przepada za gamepadami, może dokręcić do niego gałkę (dołączona). Niezły autofire, dość słaba precyzja ruchu, średnia wytrzymałość (szczególnie gałki). Cała konstrukcja oparta na gumie przewodzącej. Advanced Gravis Gamepad nie może emulować wszystkich funkcji gamepadu CD-32.

Podsumowanie

Zastanawiacie się, który joystick wygrał? Trudny wybór. Obejrzyjcie dokładnie tabelkę, ja zaś dorzucę kilka sugestii. Dla poszukujących wytrzymałego joysticka polecałbym Quickshota II Turbo. Alternatywnym rozwiązaniem jest Gamepad. Jeśli szukacie dżoja precyzyjnego (np. do symulatorów lotu), jednak bardzo delikatnego, polecam Advanced Gravis Switch Joystick. Kompromisowym wyjściem łączącym w sobie precyzję i wytrzymałość jest Python. Bardzo dobra konstrukcja (choć delikatna) i ergonomiczny drążek to jego zalety. Przyznaję, że mam takiego dżoja w domu i od dwóch lat nic się w nim nie zepsuło. Maverick natomiast znajdzie zwolenników raczej wśród sympatyków gałek, a nie ergonomicznych drążków, i tych, co chcą mieć jeden joystick podpięty na stałe do obu portów.

Voyager

Dystrybutorzy:
Dataland, Warszawa (Maverick, Python, Turbo II)
PMC, Warszawa (Gravis, Gamepad)



Rooster 2

Akcja gry toczy się w roku 1997. Ziemia ogarnięta jest licznymi konfliktami burzącymi dotychczasowy porządek. Problemy zaczęły wykraczać poza wewnętrzne interesy państw. Arsenały nuklearne zgromadzone w Azji i wschodniej części Europy bez jakiegokolwiek nadzoru przechodziły z rąk do rąk. Skrajne ugrupowania terrorystyczne stały się właścicielami energii jądrowej. Nadzieje na rozwiązanie problemów pokładano w ONZ, jednak i wojska w niebieskich hełmach pozostawały bezsilne w obliczu narastającego bałaganu. Postanowiono więc powołać nową, sprawniejszą organizację o tajemniczej nazwie UNNA. Uzyskała ona szerokie uprawnienia, dzięki którym mogła z całkowitą bezwzględnością rozprawiać się z wrogami pokoju. W jej skład wchodziły między innymi oddziały szturmowe Special Force. Ich podstawę stanowili doskonale wyszkoleni najemnicy gotowi do działań w każdym rejonie globu. Powoli jest przywracany dawny ład.

Kolejną akcją grupy było opanowanie bazy wojskowej małego, afrykańskiego państewka, w którym do władzy doszedł człowiek o nacjonalistycznych poglądach. Negocjacje z nowym rządem nie dochodziły do skutku, co było powodem do poważnych obaw zwłaszcza, że przywódca ów miał dostęp do arsenału broni atomowej. Niestety, wywiad dyktatora dowiedział się o wysłanym śmigłowcu UNNA i dziesięciu śmiałków zaginęło bez wieści nie osiągając celu. Postanowiono zatem wysłać w tamten rejon jedynie dwóch ludzi, aby byli trudniejsi do wykrycia. Jeden z nich to spec od ładunków atomowych (ma rozbroić wyrzutnię rakiet). Drugim jest uniwersalny komandos Rooster, który w tym samym czasie musi odszukać silnie strzeżonego wodza. Pomimo zachowanej ostrożności pierwszy żołnierz zostaje śmiertelnie trafiony przez strzegących bazy ochroniarzy, w związku z czym cała odpowiedzialność za powodzenie akcji spadła na Roostera.

W ten oto sposób mamy okazję drugi raz wcielić się w postać komandosa. Gra składa się z kilkunastu etapów. Przed każdym z nich możemy dokonać modyfikacji wyposażenia Roostera. Możemy pobrać z magazynu granaty, amunicję i pakiety medyczne, jednak ich masa nie może przekroczyć pewnej granicy. Bohater porusza się po różnych pomieszczeniach, które znajdują się pod ziemią (nasze zmagania obserwujemy z boku i pod ziemią, a także „z lotu ptaka"). Pomieszczenia połączone są systemem korytarzy i wind. W czasie wędrówki można napotkać na rozmaite przełączniki (powodujące np. detonację min) i inne tego typu gadżety. W czasie zmagań przydatny może być robot, którym kieruje się poprzez panel kontrolny. Robot jest niezniszczalny, więc przydaje się na przykład przy rozminowywaniu drogi. Na powierzchni można na pewien czas przejąć wolno stojący pojazd wroga. Zbierając rakiety i amunicję na pewno poradzimy sobie z wrogiem. Musimy jednak uważać do kogo celujemy, bo znajdują się tam nie tylko wrogowie.

To wszystko o treści gry, teraz pora na stronę techniczną, czyli muszę się do czegoś przyczepić. Znalazłem tylko jedną wadę, ale niestety poważną: za mała szybkość. Wszystko porusza się o wiele za wolno, jak na grę zręcznościową. Za to animacje są całkiem przyzwoite, a w tle przygrywa muzyka, która wytwarza swego rodzaju atmosferę. W grze jest wiele etapów, tajemnicza akcja i dobre wyposażenie bohatera. Dodatkowo możemy wpisywać hasła, aby zacząć od kolejnego poziomu, lub... ale to tylko dla A1200. W sumie Rooster 2 jest dobrą pozycją zarówno dla tych, co lubią sobie polazić, jak i dla tych, co chcą trochę postrzelać.

PC

Producent: TSA
Dystrybutor: Mirage Software, Warszawa
Rodzaj gry: zręcznościowo-przygodowa
Komputer: każda Amiga z 1 MB

W grę Giełda Światowa może grać od 1 do 5 osób. Oczywiście jej podstawowym celem jest zarabianie pieniędzy, jednak możemy wybrać jeden z kilku scenariuszy: zarobienie 1 miliarda dolarów, bankructwo (wszystkich przeciwników ma się rozumieć) lub przetrwanie na rynku 3 lata. Ostatni typ gry teoretycznie nie ma żadnego celu, zaś w praktyce gra kończy się, gdy wszyscy gracze zbankrutują lub gdy ktoś zarobi 1 miliard dolarów. Dzień giełdowy trwa 8 godzin. Jest to czas na podejmowanie decyzji, zarządzanie kapitałem, transportem i towarami. Po zakończeniu dnia pracy, dopadną nas podatki, które oczywiście trzeba zapłacić co do grosza, bo inaczej czeka nas bankructwo. Dzień pracy możemy zakończyć wcześniej – nikt nie każe nam przesiadywać przed komputerem 8 godzin – wówczas zapisujemy stan gry na dysku.

O co chodzi w samej grze? Na ekranie wyświetlane są gadżety umożliwiające przejście do 11 menusów, oraz flagi państw, z którymi możemy handlować. Na początku musimy sfinalizować zakup 1 z 50 towarów. Oczywiście im taniej, tym lepiej. Ceny poszczególnych produktów są różne w różnych państwach. Po udanej transakcji zakupiony towar trzeba korzystnie sprzedać. Nie ma sensu czekać aż podniosą się ceny w kraju, gdzie towar ten kupowaliśmy. Najlepiej korzystając z usług jednej z firm transportowych przewieźć go gdzie indziej. W zależności od środków transportu (pociąg, samolot, samo-

SUPREMACY
Żeby dostać 30000 ron paliwa – rozbij satelitę (z dostateczną ilością paliwa) o planetę.
SWITCHBLADE
Wpisz w HI-SCORE: „POOKY". Możesz teraz zmieniać poziomy klawiszami 1-5.
SWITCHBLADE 2
Na tytułowym ekranie wpisz: „LEVEL" i numer poziomu, do którego chcesz się dostać. Sprobuj także wpisać: „CHROME".
SWIV
Zatrzymaj grę i wpisz: „NCC-1701", żeby miec nieskończone życia.
SWORD OF SODAN
Wpisz w HI-SCORE: „NANCY", żeby mieć nielimitowane życia. Użyj klawisza RETURN, żeby przeskoczyć poziom.
TANGRAM
Kilka kodów:
10: 07274
20: 31093
40: 47672
50: 27277
60: 02675
70. 47274
80: 91281
TERAWAY THOMAS
Żeby uzyskac nielimitowany czas wpisz: „TIMEFLIESLIKEABANANA".
TERMINATOR 2
Zatrzymaj grę, naciśnij po koleji klawisze funkcyjne, następnie FIRE i ESC, żeby przeskakiwac poziomy.
TEST DRIVE
Jeśli chcesz ułatwić sobie jazdę na zakrętach: zwiększ prędkość do maksimum, a na zakręcie nacisnij FIRE.
TEST DRIVE II
Wpisz podczas gry:
GASS – przeskoczenie stacji paliwowej,
AERF – dodatkowe życie i wygodniejsza jazda,
BRUCE – ???
THE ADDAMS FAMILY
Kody: BLSIT, D1R1B, 3191B, 39Y1J, 32H1M, 3LJKT, 8121D, D1R1B.
THE GOODFATHER
Zatrzymaj grę i wpisz: „PIZZA HUT", a bedziesz niewidzialny.
THE LIGHT CORRIDOR
Kilka kodow:
10: 3305
20: 6811
30: 5518
40: 1825
50: 9932
THE MANAGER
Przesuń wskaźnik myszki na strzałkę w głównym menu, kliknij na niej, następnie trzy razy naciśnij D i A. Będziesz bogaty.
THE POWER
Kilka kodow:

Giełda Światowa

chód, statek) i klasy firmy przewozowej (o jej jakości świadczy najlepiej cena, jaką płacimy za przewóz) ustalany jest czas transportu i bezpieczeństwo towaru. Warto jest więc ubezpieczyć się.

Choć transport towarów, ich zakupy i sprzedaż to główne źródło dochodów, nie należy jednak zapominać o operacjach finansowych. Kontaktując się z bankiem możemy dokonywać przelewów, brać kredyty, zamrażać kapitał i oczekiwać na fermentujące procenty... Baczną uwagę trzeba też zwracać na telefax, z którego będziemy czerpać informacje o różnych posunięciach, tworzących okazję do większych zysków (np. małe zamówienia rządowe...). Cały czas trzeba śledzić stan swoich kont, wartości towarów w poszczególnych państwach, informacje o transportach, zamówieniach rządowych. Warto także od czasu do czasu przeglądać wykresy przedstawiające pełny obraz aktualnej sytuacji finansowej.

Wyjątkowo zabawną opcją w grze jest Panika. Po naciśnięciu tego przycisku na ekranie ukazuje się kawałek kodu w Amosie i jakiś wykres słupkowy. Po co? Jak zapewnia autor: „Żeby w razie czego sprawiać wrażenie, że pracujemy..." (nad wykresami słupkowymi?).

Pomijając fakt, że Giełda Światowa ma spore walory edukacyjne (zapoznaje z mechanizmami rządzącymi rynkiem światowym), to jest niesamowicie wciągająca i doskonale wykonana. Zastrzeżenia mam jedynie do muzyczki, która tak niesamowicie fałszuje, że nie da się jej spokojnie słuchać. Na szczęście można ją wyłączyć bądź zastąpić efektami dźwiękowymi. Nie każdy z Was usłyszy jednak pobrzękiwania z głośniczków, bowiem gra wymaga min. 1 MB pamięci CHIP i 0,5 MB FAST (bez efektów dźwiękowych – wystarczy 1 MB). Reasumując – program ten jest dowodem, że w Amosie MOŻNA napisać świetną grę.

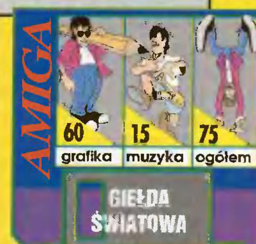
Voyager

Autor: Artur Hałaczkiewicz
Dystrybutor: Twin Spark Soft, Kraków
Rodzaj gry: strategiczna
Komputer: Amiga
Wymagania: 1 MB (1 MB CHIP, 0,5 MB FAST z dźwiękiem)









HOW TO CHEAT?

10: SOLOIVING
20: FREEZE
30: KNIGHT
40: CLOSET
50: XUQZOX

THE SENTINEL
Niektóre z kodow:
3: 70511958
8: 16257084
10: 43428170
11: 40556356
18: 68627185
19: 55742564
66: 68657887
80: 18452261
103: 36873128
127: 06567770
150: 92856449
169: 16788555

THE SIMPSONS
Żeby uzyskać nieśmiertelność wpisz na ekranie tytułowym: „COWABUNGA". Możesz także wpisac: „EAT MY SHORTS", żeby przeskakiwać poziomy.

THE SPY WHO LOVED ME
Zwolnij i zatrzymaj samochód. Wpisz: „MISS MONEYPENNY", a uzyskasz nieśmiertelność i pieniądze. Możesz także przeskakiwac poziomy za pomocą klawisza F10.

THREE STOOGES
Żeby zwolnić kursor wybierajacy sceny – ciągnij Curly'ego za ucho, dopoki czas się nie skończy.

THUNDERBIRDS
Kody: RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON.

THUNDERBLADE
Na poziomie RESCUE-TIGRA znajdz miejsce, gdzie pojawiają się bonusy. Zbieraj je, a dorobisz się kilku dodatkowych życ.

THUNDERJAWS
Podłącz mysz do drugiego portu. Nacisnij lewy przycisk myszy i „S", a następnie przwy przycisk myszy, żeby przeskoczyć poziom.

TIME MACHINE
Wpisz w HI-SCORE: „DIZZY", żeby wybrać dowolną strefę. Użyj klawiszy A i S, żeby zmieniać ekrany.

TIMES OF LORE
W pierwszej misji: weź urnę i wyjdz. Nie walcz z Orkami.

TINY SKWEEKS
Kilka kodow:
10: TANGVILI
20: OCTOGLAB
30: COCKSTUM
40: DECLDROL
50: NONHMISC
60: COBEGALE
70: PORTCARO
80: NICKMAST
90: BADIVELL
100: MUAD DIB

TORVARK THE WARRIOR
Wpisz w HI-SCORE: „CHEAT". Kiedy gra się właduje – wybierz dowolny poziom. Podczas zabawy wciśnij fire i numer poziomu, w ktorym chcesz się znleźć.

TOTAL ECLIPSE
Nacisnij: 1, 9 i FIRE, żeby obejrzać fajerwerki.

TOTAL RECALL
Wpisz na tytułowym ekranie: „LISTEN TO THE WHALES", żeby uzyskać nieskonczone życia. W taksówce wpisz: „JIMMY HENDRIX", a dostaniesz nielimitowaną energię.

TOYOTA GT RALLY
Nacisnij CTRL+C, żeby skonczyć i wygrać trasę.

TRAILBLAZER
Na tytułowym ekranie naciśnij: HELP, I, 1, 2, następnie wpisz: „CHEAT". Możesz uzywac klawiszy:
F3 – usunięcie grawitacji,
F5 – kształt kuli,
F6 – kula przeciwnika,
HELP – śmiech (ha! ha!)

TRAINED ASSASIN
W trybie demo naciśnij: 2, 4, Y, kursor w lewo i 7 (na klawiaturze numerycznej), żeby mieć nieskończone życia. Naciśnij: A, T, „,", 4 i ENTER, żeby móc zmieniac poziomy klawiszmi F1-F5.

TREASURE ISLAND DIZZY
Na początku gry wpisz: „ICANFLY" i skocz z konca plaży, żeby sobie polatać.

TROLLS
Rozpocznij grę od poziomu SODAPOP. Pchnij joystick w górę, nacisnij „K" i FIRE, następnie ESC – żeby przeskakiwać poziomy.

TURRICAN
Wpisz w HI-SCORE: „BLUESMOBIL", a będziesz mógł wystartować z 99 życiami.

TURRICAN II
Nacisnij HELP, żeby przejść do menu z muzyczkami, następnie: 1, 4, 2, ESC, ESC. Uzyskasz nieskonczone zycia i nielimitowaną energię.

TURTLES
Na ekranie z zabezpieczeniem wpisz: 8859, następnie 1506 i właściwy kod. Nacisnij klawisz HELP, aby stać się niewidzialnym.

UGH
Kilka kodów:
20: SPANISH INOUISITION
25: TRAINSPOOTING
30: THECATSATONTHEMAT
35: LOOKOUTOFTHEYARD

UNREAL
Na ekranie ze smokiem wpisz: „ODILOGICUS" (ekran mignie) – uzyskasz nielimitowane życia. Naciskając RETURN – przeskakujesz poziom.

UNTOUCHABLES
Wpisz podczas gry: „SOUTHAMPTONGAZETTE". Jesli chcesz przeskoczyc poziom – nacisnij F10. W poziomach 2, 3 i 6 naciśnij HELP, żeby dostać się do drugiej części danego poziomu.

VAXINE
Podczas gry wpisz: „WILDEBEESTE". Użyj klawiszy:
F1, F3 – przeskakiwanie poziomow,
F10 – bonusy.

VENUS THE FLYTRAP
Wpisz:
JUPITER – nielimitowany czas,
MERCURY – latanie,
PLUTO – amunicja,
MARS – dostęp do uzbrojenia,
SATURN – coś extra.

VETERAN
Nacisnij HELP, żeby przejsc do następnej misji.

VIGILANTE
Wpisz w HI-SCORE: „GREEN CRYSTAL". Dostępne są klawisze:
F1 – zwiększenie ilości żyć,
F8 – przeskakiwanie poziomow.

VIKING CHILD
Kody: IMAGITEL, JOJOSM, GUSTAVUS, NINJADL.

VIRUS
Naciśnij: ENTER+O+P. Użyj klawiszy:
F - paliwo,
L - życia,
N - powrot do gry,
O - tryb demo,
C - efekty specjalne.

VIZ
Na ekranie z wyborem poztaci wpisz: „WHAT A GREAT LOAD OF BOLLOCKS". Nacisnij 1-5, żeby zmienić poziom.

VOODO NIGHTMARE
Możesz ułatwić sobie życie zatrzymując grę podczas „dnia" i grając jedynie w „nocy", kiedy stwory idą spać.

VOYAGER
Na ekranie OPTIONS wpisz: „WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FAIL" – dostaniesz się do specjalnego menu.

WARZONE
Na tytułowym ekranie nacisnij: F1, F2, F3, a będziesz miał nielimitowane życia.

WAYNE GRETZKY'S
Naciśnij „?", żeby pozbawić przeciwnika zdobytych przez niego bramek.

WEIRD DREAMS
W sali z lustrami podejdź do prawego lustra i wystukaj kodem Morse'a SOS (trzy kropki, trzy kreski, trzy kropki) klawiszem HELP. Będziesz miał nielimitowane życia.

WINGS OF FURY
Podczas startu gry wpisz: „COLIN WAS HERE". Użyj klawiszy:
P - 9 samolotow,
F - paliwo,
C - zmiana broni,
D - odporność,
M - nieśmiertelnośc.

WIZBALL
Podczas pauzy wpisz: „RAINBOW". Spróbuj nacisnąc:
C - napełnienie kociołka,
T - ukończenie gry,
S - przeskoczenie poziomu.

WIZKID
Idź do sklepu z pięcioma gwiazdkami i kwotą ponad 100 funtow. Zyskasz dalsze 100 funtow.

WOLFCHILD
Wpisz: „SOULPSYCHEDELICIDE" lub: „THE PERFECT KISS" na ekranie tytułowym, żeby stać się nieśmiertelnym.

WORLD GAMES
Na poziomie BEAT THE CLOCK naciśnij FIRE, żeby przejść przez kwalifikacje.

WWF WRESTLEMANIA
Wyjdź z ringu i weź krzesło, żeby rozprawić się z przeciwnikiem.

WWF 2
Podczas gry naciśnij dziesięć razy F10, żeby walczyć z zatrzymanym przeciwnikiemiem.

XENON
Na drugim poziomie i drugiej strefie – zgiń. Wszyscy wrogowie znajdujący się w pobliżu zostaną zniszczeni.

KENON II MEGABLAST
Podczas pauzy wpisz: „RUSSIAN AIR". Uzyj klawisza N, żeby przeskoczyć poziom.

X-OUT
Kup najdroższy statek i najdroższego satelitę i kliknij nim na swoich pieniądzach, żeby dostać 500000.

XYBOTS
Na ekranie z HI-SCORE wpisz: „ALF" – bęsziesz miał nielimitowane życia.

ZANY GOLF
Jeśli w ostatnim poziomie wbijesz piłkę w mysią dziurę, gdy świecą w niej ocy myszy na czerwono – dostaniesz się do ukrytego poziomu.

ZOOL
Na ekranie tytułowym wpisz: „GOLDFISH". Wyprobuj teraz F1-F6 i inne klawisze.

ZOOM
Kiedy zostaniesz zapytany o poziom startowy – nacisnij F10, żeby rozpocząć grę od poziomy 30.

Z-OUT
Podczas gry naciśnij G i J, następnie 1-6, żeby zmienić poziom lub K - aby uzyskac nieskończone życia.

Quaptos

Kolejna gierka dle zwolenników łamigłówek. Jej zasady są bardzo podobne do gierki Brain, zamieszczonej na jednym z naszych zestawów PD. Gra toczy się na kwadratowej planszy podzielonej na 64 pola. W dolnym, lewym rogu ekranu, na jednym takim polu zamieszczona jest kombinacja kwadracików ponumerowanych od 1 do 4. Naszym zadaniem jest odtworzenie tej samej kombinacji według określonych zasad. Położenie kwadracika na planszy spowoduje nadanie mu numeru 1. Ustawienie nowego kwadratu w bezpośrednim sąsiedztwie innych kwadratów spowoduje zwiększenie cyfr znajdujących się na sąsiednich polach o jeden. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że postawienie kwadracika obok pola z cyfrą 4 powoduje zmianę czwórki na jedynkę. Jeśli popełnimy błąd i zechcemy usunąć z planszy jakiś klocek, wystarczy nacisnąć prawy przycisk myszy. Klocki są usuwane z planszy w kolejności odwrotnej do wstawiania, a więc usunięcie pierwszego klocka ustawionego na planszy łączy się z usunięciem wszystkich pozostałych. Na ten temat to wszystko. Teraz pozostaje już tylko odtworzyć kombinację znajdującą się w lewym, dolnym rogu.

O ile na pierwszych planszach jest to dosyć proste, to dalej zaczynają się problemy. Każda plansza ma limit czasu, który jednak w zupełności wystarcza na kilka prób. Po przejściu planszy otrzymujemy kod do następnej. W nagrodę za rozwiązanie planszy możemy obejrzeć fragment sukcesywnie odsłanianego obrazka. O ile się nie mylę, do gry dołączono tylko 4 obrazki i to dosyć kiepskiej jakości (biorąc pod uwagę fakt, że na dyskietce zostało ponad 0,5 MB wolnego miejsca, autorzy mogliby postarać się o uatrakcyjnienie gry kilkoma innymi obrazkami).

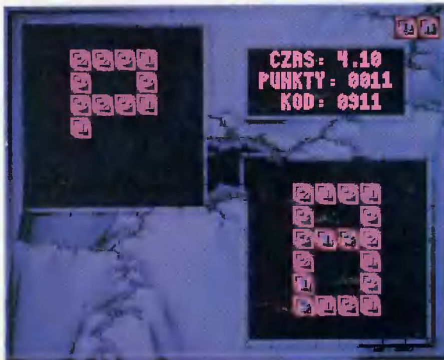
Nie ma się co martwić o kody do kolejnych plansz, gdyż (przez nieuwagę?) na dyskietce znalazł się fragment kodu źródłowego zawierający właśnie wszystkie kody do plansz, których jest 99. Można także wybrać (jeden z trzech) wystrój planszy, na której toczy się zabawa.

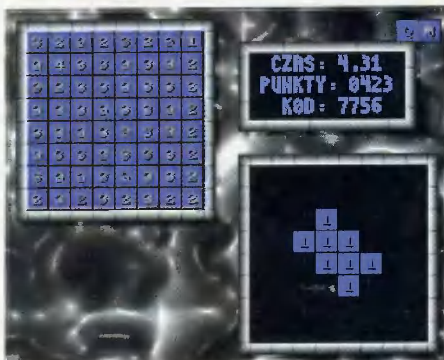
Na koniec powiem jeszcze, że podczas gry można posłuchać miernej muzyczki, o grafice nawet nie wspomnę, bo prawie jej nie ma.

Voyager



Autorzy: Paweł Gohet, Piotr Tachmański
Dystrybutor: Twin Spark Soft, Kraków
Rodzaj gry: logiczna
Komputer: każda Amiga







NIEDZIEL

Czy myślałeś kiedyś o tym, jak fajnie byłoby poprowadzić choćby przez jeden sezon którąś z drużyn piłkarskich naszej ligi? Marzenie Twoje spełni prezentowana gra, w której będziesz selekcjonerem a zarazem menedżerem wybranego zespołu. Niedziela cudów ma wiele zalet, które chciałbym teraz przedstawić.

Jak już wspomniałem możesz zostać menadżerem jednej z 18 drużyn pierwszej ligi sezonu 1993/94, i to niezłym, bo wywalczenie tytułu mistrza Polski oraz zakończenie rozgrywek z dodatnim saldem finansowym nie jest proste. Przed każdym meczem komputer wyświetla zestawienie rozgrywek (kolejki). Następnie przechodzi do menu operacyjnego, zawierającego opcje umożliwiające wszelakie działania. W górnej części ekranu znajdują się nazwy dwóch drużyn – Twojej i przeciwnika. Pod nazwami zespołów kryją się ważne wskaźniki: klasa drużyny oraz forma graczy. Porównując je decydujesz się na zakup lub sprzedaż zawodników. Przed meczem (wciskając odpowiedni klawisz – 1-7) możesz wywołać interesującą Cię opcję:

1. Kupno graczy – przy tej operacji należy uwzględnić dwa kryteria z tabelki: wartość (cenę zawodnika) oraz formę (poziom gracza). Wysoki wskaźnik formy podniesie formę całej drużynie. Musisz jednak pamiętać o tym, że czym większa jest forma drużyny, tym większe będą wynagrodzenia zawodników za każdy mecz.

2. Sprzedaż graczy – krok ten wykonuje się w sytuacji patowej, takiej jak brak gotówki w kasie klubu lub w sytuacji, gdy wpływy z biletów nie pokrywają wynagrodzeń piłkarzy. Sprzedaż polega na podaniu wartości liczbowej, o jaką chcesz zmniejszyć formę drużyny. Za każdą jedną dziesiątą punktu otrzymujesz 190 tys. zł.

3. Ceny biletów – mają bezpośredni wpływ na kondycję finansową klubu. Kształtowanie ceny należy uzależniać od wskaźników formy i klasy zespołu. Jeśli przesadzisz z ceną, to utracisz znaczną część kibiców.

4. Forma drużyn – wyświetlenie wskaźników formy wszystkich drużyn.

5. Klasa drużyn – wyświetlenie wskaźników klasy wszystkich drużyn.

TRENER

Jest to gra tekstowa poświęcona zarówno rodzimemu, jak i światowemu futbolowi. W zestawie oprócz dyskietki z grą znajduje się karta z dwustoma kodami (program jest zabezpieczony) oraz trzynastostronicowa, bardzo dobrze opracowana instrukcja obsługi.

Podejmując obowiązki trenera grający prowadzi drużynę piłkarską i uczestniczy w zmaganiach o tytuł mistrzowski w jednej z trzech lig: polskiej, europejskiej lub reprezentacji narodowej. Liga polska to osiemnaście zespołów ekstraklasy sezonu 1994/95, liga Europy – osiemnaście najlepszych klubów starego kontynentu, a liga narodów – osiemnaście reprezentacji narodowych. Po wybraniu ligi (i zespołu – liga polska) trzeba wybrać poziom trudności rozgrywek (skala 1-9). Wiąże się to z poziomem reprezentowanym przez przeciwników. Następnie komputer wyświetla menu główne, które składa się z czterech okien. Trzy z nich (po otwarciu) zawierają opcje umożliwiające wszelkie działania. A oto nazwy okien i opcji w nich zawartych:

MECZ - w oknie tym nie ma żadnych opcji, a jego wywołanie rozpoczyna mecz (o samym meczu nieco dalej).

DRUŻYNA - to okno zawiers cztery opcje:

Skład - wybór składu na najbliższe spotkanie, ustalenie taktyki, agresywności gry oraz zmiany stawki premii dla zawodników za odniesione zwycięstwo. Skład ustala się biorąc pod uwagę przede wszystkim formę zawodników. Przy każdym z szesnastu nazwisk znajdują się następujące informacje: pozycja (B-bramkarz, O-obrońca, P-pomoc, A-atak) i wskaźnik formy (np. 82). Wykrzyknik przy nazwisku oznacza kontuzję. Piłkarz kontuzjowany lub mający na koncie dwie żółte lub jedną czerwoną kartkę nie może zostać powołany do składu drużyny. Po ustaleniu składu pozostaje jeszcze ustalenie taktyki (defensywna, zrównoważona lub ofensywna), agresji (skala 1-9) oraz premii za zwycięstwo.

Trening - dzięki tej opcji można niektórych (lub wszystkich) zawodników poddać treningowi, co może podnieść lub obniżyć formę niektórych piłkarzy (nie wykluczona jest także kontuzja).

Kupowanie - zakup nowego zawodnika możliwy jest tylko w momencie, gdy w drużynie jest mniej niż szesnastu piłkarzy. Po wybraniu tej opcji na ekranie ukazuje się lista osiemnastu zawodników. Przy nazwisku każdego z nich jest informacja o pozycji, na której gra, wskaźnik formy oraz cena, jaką trzeba za niego zapłacić. W dolnej części ekranu ukazuje się stan konta grającego.

Sprzedawanie - tu postępuje się identycznie jak przy operacji zakupu, z tą różnicą, że sprzedaje się zawodnika.

INFORMACJE - okno zawiera dwie opcje:

Tabela - przedstawienie aktualnej tabeli ligi. Przy nazwie danego klubu znajdują się wkaźniki zdobytych i straconych punktów, strzelonych i straconych goli oraz stosunek bramkowy.

Rozkład meczy - lista spotkań na najbliższą kolejkę ligową.

STAN GRY - w oknie tym dostępne są trzy opcje:

Zapis - zapis aktualnego stanu gry.

Odczyt - odczyt wcześniej zapisanego stanu gry w celu



Firma: ADER-SOFT, Oś. Jagiellońskie 41/7, 63-000 Środa Wlkp.
Rodzaj gry: strategiczna (tekstowa)
Komputer: C-64 (dysk)

A CUDÓW

6. Bilans – zestawienie najważniejszych wskaźników potrzebnych menagerowi przy podejmowaniu decyzji. Znajdują się tu również dane statystyczne z rozegranych spotkań.
7. Wyniki – tabela rozegranych meczy zawierająca nazwę klubu przeciwnika, osiągnięty rezultat, pozycję Twojej drużyny w tabeli głownej. Tabela ta, jak i rezultaty wszystkich spotkań kolejki, ukazuje się po każdym meczu.

Gra charakteryzuje się ciekawą, oryginalną grafiką. Również instrukcja obsługi doskonale spełnia swoje zadanie. Atrakcyjność gry polega przede wszystkim na stopniowaniu trudności. Zatem, choć na pewno niełatwo być menedżerem, grę tę szczerze polecam.

ROB



Autor: G. Szymczak
Dystrybutor: Biuro Informatyczno-Wydawnicze, Warszawa
Komputer: C-64 (dysk)
Rodzaj gry: strategiczna

```
ROZKŁAD MECZY
KOLEJKA:1
(8)RUCH CHORZÓW-LEGIA WARSZAWA(1)
(16)PETROCHEMIA-STAL ST. WOLA(7)
(18)WARTA POZNAŃ-STAL MIELEC(15)
(12)STOMIL OLSZTYN-RAKÓW(17)
(10)POGOŃ SZCZECIN-ŁKS ŁÓDŹ(11)
(6)OLIMPIA POZNAŃ-HUTNIK KRAKÓW(9)
(14)ZAGŁĘBIE LUBIN-LECH POZNAŃ(5)
(4)WIDZEW ŁÓDŹ-SOKÓŁ PNIEWY(13)
(3)GÓRNIK ZABRZE-GKS KATOWICE(2)
RUCH CHORZÓW          LEGIA WARSZAWA
        50% MORALE 50%
        304 OBRONA 310
        308 POMOC  301
        231  ATAK  221
        843 RAZEM  832
FAWORYT:RUCH CHORZÓW
```

dalszej kontynuacji rozgrywek.
Nowa gra - rozpoczęcie gry od początku.

Tak oto wygląda menu główne. Teraz kilka słów na temat sytuacji, jaka powstanie po wybraniu okna MECZ. Po rozpoczęciu spotkanie, w górnej części ekranu zostanie wyświetlona informscja o ilości widzów przybyłych na stadion. Tuż obok znajdzie się zegar (czas meczu) oraz aktualizowany atan bramkowy. W dolnej części ekranu komentator będzie opisywał przebieg spotkania. Jeszcze niżej umieszczone jest okienko operacyjne zawierające informację o aktualnej agresywności i taktyce oraz opcje do zmiany taktyki i agresji. Ostatnią z opcji jest Zmiana, która dotyczy zmiany zawodnika, np. w przypadku kontuzji (komputer sygnalizuje kontuzję zawodnika zmieniając kolor ramki na czerwony). Komentator na bieżąco informuje o tym, która drużyna jest przy piłce, o faulach, rzutach karnych, żółtych i czerwonych kartkach, kontuzjach oraz golach, natomiast w przerwie o rezultatach z równolegle rozgrywanych spotkań, a po meczu wyświetla wszystkie wyniki danej kolejki oraz zaktualizowaną tabelę ligi.

W sezonie rozgrywa się 34 kolejki ligowych spotkań. Po ich zakończeniu, w zależności od zajmowanego miejsca w tabeli otrzymuje się premię. Pieniądza te można wykorzystać np. na zakup nowych piłkarzy w nowym sezonie. Jeśli jednak grający znajdzie się w strefie spadkowej tabeli, będzie musiał rozpoczynać karierę trenera od początku. Za zdobycie tytułu mistrzowskiego otrzymuje się dziesięć miliardow złotych! Jest zatem o co powalczyć.

ROB





Elvira 2

Cerberus grasuje

TIPS

Twoje życie z Elvirą jest udane, dorobiłeś się niemałego majątku, ale, niestety, prześladuje Cię pech. Po latach spokoju powracają stwory, uprowadzają Elvirę i mordują personel zatrudniony w Twojej wytworni. Jesteś załamany, ale nie powinieneś poddawać się zbyt łatwo. Musisz odnaleźć Elvirę i uratować wytwórnię. Nie trać więc czasu.

W zakładzie nie ma personelu, ale jest przybyły z zaświatów, niebezpieczny, trójgłowy pies Cerberus. Pilnuje Twojej wytworni i żeby się go pozbyć, musisz pokonać wiele trudności. Jeszcze przed drzwiami odwróć się i poszukaj w trawie kamienia i źdźbła trawy. Później udaj się do pokoju strażnika, otwórz szafę i ze znajdujących się tam zwłok weź klucz. Podejdź do zamka szyfrowego i wystukaj kod (zabezpieczenia antypirackie). Wyjdź do samochodu i wyjmij z bagażnika szczypce. Wejdź do studia, weź gaśnicę i wjedź windą na drugie piętro. Tu przeszukaj wszystkie pokoje (z wyjątkiem tego z kostiumami), a następnie stwórz czar ICE DART, którego użyjesz w pokoju z kostiumami, by zabić czarownicę. Weź znajdującą się tam garderobę i przeszukaj wszystkie kieszenie (w jednej z nich znajdziesz miecz). Następnie udaj się do studia nr 1. Gdy w ciemnej ulicy zaatakuje Cię nietoperz, tasakiem zabij Anioła Śmierci, weź z ołtarza świece, przesuń spowiednika i zejdź w dół. Będą tam niebezpieczne panie, zabij je więc czarem ICE DART i zejdź do katakumb.

Na pierwszym poziomie znajdziesz AMETYST, SHARP i EMERALD, a niedaleko zejścia, na poziomie drugim znajdziesz GARNET. idąc do studia nr 2 (oba wejścia zabezpieczone są zamkami szyfrowymi) po schodach (patrz mapa) wejdź do pokoju dziecinnego po piłkę i stwórz czar COURAGE (czar odwagi). Wejdź w drzwi naprzeciwko i użyj wcześniej zrobionego czaru, po którym zapadniesz w drzemkę (krótki sen dobrze Ci zrobi). Wstając z łóżka weź poduszkę, w której jest kamerton.

Teraz wyjdź na korytarz i podejdź do drzwi znajdujących się na jego końcu. W tym pomieszczeniu stoi łóżko, na którym spoczywają przykryte prześcieradłem zwłoki. Zdejmij prześcieradło i zabij ducha. Wyjmij z rąk nieboszczyka fotografie, a spod głowy mały klucz. Pod łóżkiem ukryty jest przycisk otwierający tajne wejście. Prowadzi ono do ołtarza, na którym stoją świece (weź wszystko bez wyjątku). Stamtąd udaj się do pomieszczenia ze śpiącymi wampirami i ostrożnie wyjmij sznur. Zejdź do biblioteki, ktoraj drzwi pilnuje duch dziecka (możesz go przechytrzyć piłką). Z biblioteki, z książki stojącej na półce REFERENCE weż ukrytą formułę trucizny. Po wyjściu rozbierz zbroję (precyzyjnie wykonana stal może się przydać do czaru) i udaj się do jadalni, a stamtąd windą kuchenną wjedź do chłodni i zabierz wszystko z półek. Stwórz czar fireball i uruchom system przeciwpożarowy (uważaj na kuchcika!).

Teraz musisz założyć okulary, perukę i biały fartuch i zejść do piwnicy. Tam jest laboratorium, w którym pracuje doktor Frankenstein. Ponieważ weźmie Cię za swojego asystenta, to poproś go o przygotowanie trucizny (daj mu formułę), a Ty stwórz czar TURN ACHEAD (załatwisz nim zombiego przy wyjściu z kuchni). Wychodząc z tego pomieszczenia odwróć się i weź barometr. Udaj się do pokoju z akwarium, w którym pływają piranie. Aby się ich pozbyć, musisz zatruć mięso i wrzucić je do akwarium. Stoi tam również biurko, z którego wyjmij biblię, a poźniej podejdź do sciany i otwórz umieszczony tam schowek (w sejfie znajduje się fajka pokoju).

Powędruj do pokoju Indianina i daj mu miotłę (jest w schowku po lewej), SCHARPA i fajkę (Indianin w zamian zrobi Ci dzidę), a z hydrofomi weź pręt i klucz. Przejdź na ostatnie piętro domu (studio nr 2) i udaj się na koniec korytarza. Wejdź do pokoju po prawej stronie, w którym będzie drabina i pudełko zapałek. Naszykuj kamerton i idź na górę. Gdy wywabiony przez Ciebie wampir zginie od światła, ustaw drabinę, wejdź po niej i przyczep do komina pręt, który posłuży jako piorunochron. Teraz wywołaj burzę wcześniej przygotowanym czarem ICE STORM.

Zejdź z powrotem do pomieszczenia z FRANKIEM, uruchom go przekładnią (po lewej) i użyj obcęgów znalezionych w samochodzie. Za drzwiami tej izby zobaczysz przywiązaną do słupa Elvirę. Okaże się ona jednak potworem, którego zabijesz czarem ICE DART (lub silniejszym). Teraz wykonaj czary RESURRECT, HEADLING HANDS, HERBALL HEADLING oraz BIND DEMON i idź do kościoła. W kościele podejdź do chrzcielnicy, weź wodę święconą i użyj czaru RESURRECT, by ożywić księdza, oraz obu czarów stworzonych przed chwilą. Wyjdź na parking i poproś księdza o narysowanie pentagramu. Ustaw dwanaście świec, co przywoła z zaświatów legendarnego Cerberusa. Aby go unieruchomić musisz użyć czaru BiND DEMON, a następnie ugodzić go dzidą i dobić tasakiem wycelowanym w samo serce. Teraz Elvira będzie wolna, a Ty odzyskasz swoją wytwórnię.

P.S. Drodzy amigowcy, nie sugerujcie się tym opisem, bo wersja Elviry na Wasz komputer jest zupełnie inna.

PKAM & Bogdan Woźniak



Producent: Flair Software
Dystrybutor: MarkSoft, Warszawa
Rodzaj gry: role-playning
Komputer: C-64 (cztery dyski)

Packet radio (cz. 3)

Zgodnie z zapowiedzią sprzed miesiąca dziś zajmę się opisem komend programu DigiCom. Dla ułatwienia korzystania z niniejszego opisu, wszystkie zawarte tu komendy zostały ułożone alfabetycznie. Znajdą się tu nie tylko komendy DCv6.0+, ale i niektórych wcześniejszych wersji.

ANSWER znwyw1:x1, znwyw2:x2 – skrót: A - pozwala na wprowadzenie znaków wywoławczych stacji, do których, po nawiązaniu przez te stacje łączności z naszą, zostanie automatycznie wysłany tekst zawarty w buforze (ST-STANDARD TEXT) tekstów standardowych, oznaczony jako x1 (x2). Parametry x mogą przyjmować wartości A, B, C...Z. Jeżeli nie chcemy, aby była wysyłana jakakolwiek odpowiedź, to wprowadzamy :A OFF. Przykład: operator stacji POL008 wprowadza następujące komendy:

```
:ST A0 Witam Cię VGI2BY, miło, że się
  połączyłeś !!!
:ANSWER VGI2BY:A
```

Gdy stacja POL008 zostanie wywołana przez stację VGI2BY, to do tej ostatniej zostanie nadany oprócz standardowego tekstu wysyłanego po uzyskaniu połączenia (patrz komenda CT-Connect Text), tekst zawarty w buforze tekstów standardowych (ST) na pozycji „A".

ASC $XXXX tekst – skrót: AS – $XXXX jest adresem w pamięci, pod którym zaczyna się tekst w formacie ASCII, i który zostanie wyświetlony oraz może być zmodyfikowany. W celu poruszania się „po tekście" należy użyć klawiszy kursora: RETURN wprowadza zmodyfikowany tekst do pamięci, a SHIFT + RETURN – wychodzi z tej opcji.

AUTO x – skrót: AU – ustawia tzw. WORDWRAP (przenoszenie wyrazów). Wyraz jest przenoszony do następnej linii, gdy kursor osiągnie kolumnę x. Parametr x może przyjmować wartości: x=22...79 lub x=11...39 w trybie 40-znakowym. Jest to typowa komenda ułatwiająca edycję tekstów. Standardowe ustawienie x=78.

AUTOEXEC x – brak skrótu – ta komenda pozwoli na automatyczne wykonanie poleceń zawartych w buforze tekstów ST po „zimnym starcie" programu. Poleceniami tego typu są m.in. wydruk daty, czasu, uploady, downloady, uruchomienia procedur etc. Parametr x może przyjmować wartości 0...9 albo OFF. Ze względu na specyficzny rodzaj wykorzystania danych bufora ST, pozycje 0...9 NIE POWINNY być zajmowane przez teksty użytkownika. Przykład: w wersji programu zawartej na dysku PD Autoexec posiada argument 4, na pozycji 4 w buforze tekstów standardowych (ST) znajdują się polecenia wydruku daty oraz wydruku komendy :CLOCK zachęcającej do wprowadzenia aktualnego czasu, i tak właśnie zgłasza się nasz program.

AX25 ON/OFF – skrót: AX – ta komenda powoduje przełączenie ze starej na nową wersję protokołu transmisji AX.25. Standardowe ustawienie: ON. Komenda ta była stosowana w starszych wersjach programu.

BADRESS znwyw1 znwyw2 – skrót: BA – używając tej komendy można ustawić znak(i) wywoławczy(e) stacji, do których ma dotrzeć tekst naszego beaconu. Jeżeli tekst jest przeznaczony dla wszystkich aktualnie aktywnych stacji, wówczas jako parametr należy wstawić „CQ". Przy określaniu znaków będących parametrami tej komendy można używać składni, jak przy wywołaniu stacji przez węzeł. Przykład: operator stacji VGI2BY wprowadza:

```
:BADRESS POL008 DZR6WB via RIC6LE-5
```

co spowoduje, że tekst wprowadzony przy pomocy komendy BTEXT będzie nadawany tylko do stacji POL008 bezpośrednio, oraz do DZR6WB przez węzeł RIC5LE-5. Wprowadzenie :BADRESS CQ spowoduje, że tekst beaconu będzie nadawany do wszystkich stacji, które będą w zasięgu słyszalności (niezależnie od znaków wywoławczych stacji).

BASIC – skrót: BAS – powoduje „zimny start" programu – odpowiednik SYS 2064 wykonanego po RESECIE. Komenda ta nie występuje już w DCv4.00 i wyższych.

BAUDS x – brak skrótu – komenda ta pozwala na wprowadzenie wartości prędkości transmisji w bodach (bitach na sekundę). W wersji 6.0 została zastąpiona komendą HBAUD. Parametr x może przyjmować wartości x=64...2815. Wprowadzenie wartości poniżej 64, spowoduje stan podobny do zawieszenia systemu.

BEACON x – skrót: B - pozwala na ustawienie, jak często ma być wysyłany tekst tzw. beaconu, wprowadzonego przy użyciu komendy BTEXT. Twój beacon będzie nadawany co x*10 sekund. Jeżeli x=0, to beacon nie będzie nadawany. Każda inna wartość x powoduje sprawdzenie co x*10 sekund czy nikt akurat nie nadaje, w przypadku nagatywnego wyniku tego testu, nadawany jest beacon text (BT), natomiast gdy w eterze działa jakakolwiek stacja, beacon nie jest nadawany aż do momentu stwierdzenia braku transmisji. Parametr x może przyjąć wartości 0...34465. Można również nadawać beacon ręcznie wciskając klawisz funkcyjny F6.

BORDER x – skrót: BO – ustawia kolor ramki na ekranie, tak jak w przypadku POKE 53280,x. Parametr x przyjmuje wartości 0...15. Standardowo x ustawiony jest na wartość 9.

BPORT x – skrót: BP – umożliwia wprowadzenie numeru kanału logicznego własnej stacji, z którego będzie wysyłany beacon. Gdy parametr x ustawimy na 5, to beacon zostanie wysłany przez węzeł (digipeater) naszej stacji bezpośrednio do innych węzłów. W przypadku parametrów 1...4 tekst beaconu wysyłany jest przez kanał logiczny, którego numerem jest argument przy BPORT. Z komendy tej zrezygnowano w wersji 4.00 oraz wyższych.

BTEXT tekst – skrót: BT – umożliwia wprowadzenie tekstu, tzw. beaconu (maksymalnie 80 znaków). Tekst ten powinien zawierać nazwę własnej stacji, lokalizację stacji ewentualnie znak wywoławczy węzła. Jego zadaniem jest też pomoc innym użytkownikom w zorientowaniu się, jakie stacje są aktualnie aktywne. Jest to odpowiednik „wywołania ogólnego" stosowanego w kręgach krótkofalarskich i użytkowników CB. Uwaga! Beacon text nie powinien zawierać znaków kontrolno-sterujących, gdyż mógłby utrudnić pracę innych stacji. Przykład:

```
:BTEXT Tu stacja BSH50S, nadaję z Przasnysza,
mój węzeł ma znak BSH50S-5
(na końcu tekstu należy wstawić znak kontrolny
  CTRL-M).
```

Spowoduje to, że po włączeniu beaconowania, tekst ustawiony przy pomocy komendy BT zostanie wyemitowany.

BYE – skrót: B - starsze wersje DC były wyposażone w tę komendę, w nowszych zastąpiono ją komendą DISCONECT oraz QUIT.

CATALOG – skrót: CA – wyświetla katalog dysku. Komenda ta jest przypisana również klawiszowi funkcyjnemu F2. W v6.0 została zastąpiona komendą DIR.

CBELL x lub OFF – skrót: CB – powoduje włączenie/wyłączenie akustycznej sygnalizacji zestawienia połączenia oraz rozłączenia. Przy włączonej sygnalizacji w chwili połączenia z głośnika monitora słychać dźwięk gongu. Parametr x może przyjmować następujące wartości:

255 gong włączony przy połączeniu i rozłączeniu,
128 gong włączony przy połączeniu,
64 gong włączony przy rozłączeniu,
0 gong wyłączony.

CD – brak skrótu – ta komenda umożliwia korzystanie ze stacji dysków 1581 partycjonując zapis przy pomocy tej stacji. Uwaga! Komenda może być używana TYLKO przy korzystaniu ze stacji 1581 oraz FD 2000/4000.

CFILTER abc...xyz lub OFF – skrót: CFI – za pomocą tej komendy ustala się, które znaki kontrolne nie będą wykonywane podczas odbioru. Dzięki niej można także uniknąć wielu niespodzianek wynikających z odebrania np. kodu CTRL+S (czyszczenie ekranu) itp. Używanie tej komendy nazywane jest często włączaniem odbiorczego filtru znakowego.

CFROM znwyw1, znwyw2 lub ALL – skrót: CF – pozwala na wprowadzenie listy stacji, które będą mogły połączyć się z naszą stacją. Inne stacje otrzymają w tym czasie sygnał zaję-

Digi

tości (busy). Wprowadzenie parametru „ALL" spowoduje, że wszystkie stacje będą miały równe szanse połączenia się z naszą. Komenda ta działa odwrotnie do komendy CNOT. W wersji 6.0 problem z kim chcemy, a z kim nie chcemy być połączeni został uproszczony przez zlikwidowanie komendy CNOT, natomiast w komendzie CFROM stosuje się znak „+" (plus) przed znakiem wywoławczym stacji, z której połączenie będzie realizowane, zaś znak „-" (minus) przed znakiem wywoławczym stacji, z którą połączenie nie będzie realizowane. Parametr „ALL" może być używany jak w starszych wersjach. Patrz także komenda CONOK. Przykład: **:CF +BSH5OS –VGI2BY +RIC6LE** – wykonanie tej komendy oraz uruchomienie jej działania za pomocą CONOK spowoduje, że próba nawiązania łączności z naszą stacją przez stację VGI2BY zakończona zostanie automatycznym rozłączeniem. W przypadku innych stacji połączenia będą realizowane.

CLEAR - skrót: CL – czyści odbiorczą (dolną) cześć ekranu oraz wysyła kod 10 ($0a) FORM FEED (FF) na drukarkę. Komenda ta przypisana jest kombinacji klawiszy C= S (commodore logo key + S)

CLKUSA on/off – skrót: CLK – przełącza zegar systemowy z 50 na 60 Hz, co powoduje zwolnienie wskazań zegara czasu rzeczywistego. Standardowe ustawienie tej komendy gwarantujące poprawne wskazania czasu: CLKUSA OFF.

CLOCK ggmm – skrót: CLO – pozwala na ustawienie aktualnego czasu, który będzie wyświetlany po prawej stronie linii statusowej programu. Wskazanie czasu może być wysłane przy użyciu kombinacji klawiszy: CTRL+(strzałka w lewo). W tekstach standardowych wydruk aktualnego czasu uzyskuje się wstawiając do tekstu CTRL+s.

CNOT znwyw1, znwyw2,... – skrót: CN – pozwala na wprowadzenie znaków wywoławczych stacji, dla których połączenie z naszą stacją będzie blokowane. W przypadku podania parametru „NONE", wszystkie stacje mają dostęp. Komenda ta działa odwrotnie do CFROM. Rozkaz ten nie istnieje w wersji 6.0. Patrz też komenda CFROM.

COLOR x y – skrót: COL – ustawia kolory tła (x) oraz kursora (y). Patrz też komenda BORDER. Standardowe ustawienie parametrów: COL 9 1.

COMMAND on/off – skrót: COM ON – powoduje, że stacja automatycznie przechodzi do trybu rozkazowego, tzn. wstawia „:" (dwukropek) przed komendami.

CONNECT znwyw1 VIA znwyw2 – skrót: C - zestawia połączenie do znwyw1 przez (VIA) węzeł (digipeater) znwyw2. Umożliwia podanie maksymalnie 8 węzłów. Rozkaz służy WYŁĄCZNIE do wywoływania innych stacji. Przykład:

```
:C VGI2BY V POL008-5
```

spowoduje próbę nawiązania łączności ze stacją VGI2BY przez węzeł POL008-5.

CONOK ON/OFF – skrót: CONO – uaktywnia blokowanie połączenia przychodzącego od którejkolwiek stacji wymienionej przy rozkazie CNOT. W wersji 6.0+ blokowane są połączenia przychodzące od stacji oznaczonych znakiem „-" (minus) przy użyciu komendy CFROM. Blokowanie polega na wysłaniu do stacji wywołującej sygnału zajętości (Busy from...). Ustawienie ON spowoduje, że stacje, których znaki wywoławcze zostały zaopatrzone przy użyciu komendy CFROM w znak „-" (minus), niestety, przy próbie połączenia z naszą stacją, otrzymają BUSY FROM... Przy ustawieniu OFF blokowane są połączenia przychodzące od wszystkich stacji wymienionych jako parametry komendy CFROM, niezależnie od tego czy zaopatrzone są w znak „+" (plus), czy „-" (minus). Standardowo: CONOK ON. W niektórych wersjach DC komenda ta spełnia zadanie programowego wyłącznika stacji, czyli dopóki jest ustawiona na OFF, dopóty nie jest możliwe prowadzenie jakiejkolwiek korespondencji.

CONVERS on/off – skrót: CONV – za pomocą tej komendy przełączamy naszą stację na tryb konferencji, czyli kilka stacji ma możliwość uczestniczenia w dyskusji prowadzonej na falach eteru, każda ze stacji odbiera to, co zostało nadane przez inne stacje.

CPATH on/off – skrót: CP – włącza/wyłącza możliwość realizacji połączenia za pomocą wprowadzonej „ścieżki połączeń". Patrz komenda PATH.

CRTSAVE x – skrót: CRT – umożliwia ustawienie czasu x sekund od ostatniego wciśnięcia klawisza, po których zostaje wyłączony ekran. Ponowne wciśnięcie jakiegokolwiek klawisza spowoduje włączenie ekranu. Gdy x przyjmie wartość 0, ekran nie będzie wyłączany. Parametr x może przyjąć wartości 0...255

CSDELAY x – skrót: CSD – umożliwia ustawienie czasu x sekund od ostatniego „wywołania" linii stanów pracy poszczególnych kanałów logicznych, którego dokonuje się np. przy przełączaniu kanałów (CTRL+1...4), czy połączenia przychodzącego na jakikolwiek kanał. Po ich upływie linia ta przestaje być wyświetlana. Gdy x przyjmie wartość 0, linia nie będzie wygaszana. Parametr x może przyjmować wartości 0...255.

CSTATUS - skrót: CS – wywołanie tej komendy spowoduje wydruk statusu połączeń, czyli z kim, po którym kanale jesteśmy połączeni. Przydatne szczególnie w przypadku połączeń z węzłem, gdzie pozwala nam się zorientować, kto jest połączony z tym węzłem, oraz z kim jest połączony operator stacji, do której należy ów węzeł.

CTEXT x lub OFF - skrót: CT – określa numer tekstu ze zbioru tekstów standardowych (ST), który będzie automatycznie wysyłany przy połączeniu z inną stacją. Jest to tzw. „HELLO MESSAGE". x=A...Z lub OFF. Jeżeli przy określaniu numeru tekstu podamy tylko oznaczenie literowe, to CT (connect text) tekst połączeniowy będzie jednakowy dla wszystkich kanałów. Natomiast gdy oznaczenie literowe rozszerzymy o znak „0" (zero) – możemy dla każdego z kanałów logicznych ustalić inny tekst, w zależności od funkcji, jaką mają spełniać poszczególne kanały.

CWRITE on/off – skrót: CW ON – powoduje automatyczny zapis na dysku dziennika logów. Każde połączenie przychodzące zostaje zapisane jako plik SEQ zawierający takie dane, jak: data, czas połączenia, informacja o stacji wywołującej, oraz treść przekazanej korespondencji. Jest to szczególnie przydatne podczas pozostawienia włączonej stacji bez opieki, kiedy to nasz system działa na zasadzie sekretarki, zapisując napływające do nas informacje na dysku.

Na dziś chyba wystarczy. Sądzę, że te suche definicje poszczególnych komend nie wyczerpują tematu, dlatego też proponuję, o ile jest to możliwe, praktyczne przećwiczenie każdej z komend przy użyciu „pseudomodemu", którego schemat zamieszczony był w poprzednim odcinku. Pozostaje mi tylko życzyć dobrej zabawy i zaprosić Cię, Drogi Czytelniku, do lektury następnego odcinka, w którym znajdziesz ciąg dalszy opisu komend DigiComa.

Artur „JOBO" Bychowski

(cdn.)



PS. Program DigiCom v3.51 i v6.0 będzie zamieszczony na naszym następnym dysku PD (nr 43).

PPS. Nie zamieszczamy screenów z DigiComa, gdyż działa on w trybie znakowym (80 znaków w wierszu). Zwyczajnymi metodami nie da rady ściągnąć screenu, zaś po zgrabowaniu cienkie znaczki są nie do odczytania.

Com

BIG EDYTOR

Jak zapewne pamiętacie, niedawno opisywaliśmy program graficzny pracujący w nowym trybie graficznym: Super Hires Interlace. Niniejszym chciałbym przedstawić kolejny program działający w tym trybie: BIG EDYTOR autorstwa Piotra Woźniaka, rozpowszechniany przez Biuro Informatyczno-Wydawnicze.

PARAMETRY

O ile edytor SHI v1.3 pracował w trybie Super Hires 1, to BIG EDYTOR pracuje w ulepszonym trybie Super Hires 2 (Extended Super Hires Interlace). Dzięki trybowi interlace mamy możliwość uzyskania 6 kolorów (2 kolory hiresu, 1 sprite'ów i 3 mieszane), a poprzez dodanie jeszcze jednej warstwy duszków uzyskujemy obrazek o wymiarach 192x200 punktów (rozdzielczość jak w trybie hires). Taka rozdzielczość i liczba kolorów (do 6 odcieni jednej barwy) doskonale nadają się do przenoszenia grafik z Amigi. Oczywiście autor wziął to pod uwagę i dołączył do edytora odpowiedni konwerter graficzny, ale o nim później.

NA TRASIE...

Po uruchomieniu programu mamy do wyboru: uruchomienie właściwego edytora lub wgląd w instrukcję obsługi. Zarówno pod względem wyglądu, jak i obsługi BIG EDYTOR niczym nie różni się od programu SHI v1.3. Ekran edycji stanowi powiększony fragment rysunku z nałożoną siatką. Z prawej strony widnieje pasek ukazujący aktualnie dostępne kolory. Program posiada kilka ustalonych palet kolorów, które możemy przełączać klawiszem F3. Są one tak dobrane, by można było operować odcieniami jednej barwy.

Jako że w czasie edycji widzimy jedynie fragment rysunku, wypadałoby czasami obejrzeć go w pełnej krasie. W tym celu wystarczy nacisnąć spację. Gdy obrazek jest wyświetlany w całości, nie można go modyfikować. Można natomiast, naciskając klawisz C=, zorientować się w aktualnym położeniu kursora (nie sposób się zgubić). Powrót do trybu edycji następuje po ponownym naciśnięciu spacji. Podczas rysowania program podaje współrzędne pozycji kursora oraz nazwę aktualnego wykorzystywanego trybu.

ZA KÓŁKIEM...

BIG EDYTOR udostępnia użytkownikowi całkiem pokaźną liczbę trybów rysowania. Mamy do wyboru: stawianie punktów, rysowanie linii, prostokątów, wypełnianych prostokątów, elips i wypełnianych elips. Wyboru dokonujemy klawiszem F7.

Możliwe jest także dokonywanie operacji na blokach. Możemy je kasować, kopiować czy przenosić. Jako blok traktowane jest pole o minimalnych wymiarach 8x8 punktów (lub większe, będące wielokrotnością tej najmniejszej „kostki").

PERYFERIA

Standardowo program współpracuje ze stacją dysków o numerze 8 lub 9 oraz manetofonem (bez turbo). Dodatkowo, jeśli posiadamy moduł Action Replay, mamy możliwość obsługi magnetofonu w systemie turbo.

W każdej chwili dostępny jest kanał rozkazowy stacji oraz katalog dysku.

Podobnie jak w edytorze SHI v1.3 istnieje opcja wczytywania obrazków z Art Studio (hires). Załadowany i przekonwertowany zostanie lewy, górny fragment obrazka o szerokości 24 znaków.

DODATKI

Na dysku, oprócz BIG EDYTORA znajduje się także kolekcja obrazków w trybie ESHI, viewer do nich oraz konwerter graficzny, o którym wspominałem na wstępie. Viewer obsługuje obrazki nie spakowane.

Konwerter umożliwia konwersję amigowskich obrazków w formacie IFF na niemal wszystkie używane na komodorku formaty. IFF-y muszą mieć rozmiar 320x200 punktów i maksimum 16 kolorów. Obrazek w 16-tu kolorach można skonwertować na formaty: hires, multicolor, Superhires, Extended Super Hires, FLI, A-FLI i FLI-Interlace. Jeżeli obrazek ma 8 kolorów, to możemy dokonać konwersji na Super Hires Interlace lub Extendede Super Hires Interlace (BIG EDYTOR).

Konwerter działa doskonale. Na dysku załączone są dwa nie skonwertowane obrazki w formacie IFF: IFF16 i IFF8. Można je z powodzeniem potraktować jako materiał do obróbki.

GED

P.S. Chciałbym podziękować Stealth'owi za napisanie na peceta konwerterów z ESHI na BMP, dzięki którym zamieszczone obrazki są takiej samej jakości jak na C-64.





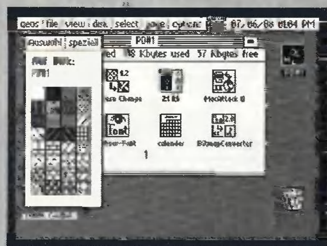


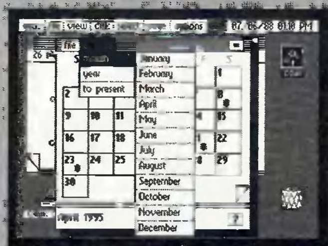


Obrazki rodem z Amigi, skonwertowane i przerobione za pomocą Big Edytora

INFO

BIG EDYTOR – niezły edytor graficzny pracujący w nowym trybie graficznym. Dołączony doskonały konwerter. Moje uznanie!
Autor: Piotr Woźniak (Colabor/Vermes)
Dystrybutor: Biuro Informatyczno-Wydawnicze, Warszawa
Wymagania: joystick, stacja dysków lub magnetofon





Chciałbym od razu zaznaczyć, iż nie będę dokładnie opisywał obsługi poszczególnych aplikacji czy też akcesoriów, ale jedynie ich przeznaczenie i pełnione funkcje. Natomiast sposób uruchamiania i korzystania z akcesoriów omawiany był już wielokrotnie na łamach pisma.

NO TO DO DZIEŁA!

Combiner – aplikacja bardzo przydatna wówczas, gdy mamy np. dwa dokumenty spod edytora tekstu GeoWrite i chcemy je połączyć w jeden. Zaletą programu jest możliwość dowolnego definiowania miejsca pierwszego dokumentu, do którego "wklejone" zostaną stronice z drugiego dokumentu.

Mac Attack – aplikacja w formie prostego konwertera grafiki, służącego do przenoszenia obrazków z komputerów Macintosh (format MacPaint) na format zgodny z GeoPaintem i odwrotnie.

Scrap Cutter – również aplikacja służąca do łączenia kilku wycinków Photo Scrap w jedną całość, wycinania zbędnych elementów obrazu i, w końcowym etapie, do tworzenia z nich całych albumów itp. Zaletą programu jest to, iż obrabiany wycinek grafiki widoczny jest w całości na ekranie.

Un Trash – aplikacja umożliwiająca odzyskanie omyłkowo skasowanych plików (odpowiednik opcji Unscratch w DOS).

Window – aplikacja do zmiany cienia na inny pod wyświetlanym w GEOS-ie oknem z ikonami.

Photo print – aplikacja do drukowania dowolnej grafiki dołączonej do Photo Albumu.

Date print – jest aplikacją shareware'ową. Program umożliwia wydrukowanie zawartości pliku Date Book z danymi pochodzącymi z programu Calendar. Na początku należy wprowadzić datę początkową oraz końcową okresu, z którego wszystkie zawarte tam informacje będą wydrukowane oraz sposób druku (NLQ lub DRAFT).

Note print – jak wyżej, z tym że dotyczy wszystkich informacji zapisanych w zbiorze Notes z programu NotePad.

Geonumber – aplikacja do badania numerów seryjnych GEOS-owych dysków zarówno systemowych, jak też zawierających inne aplikacje.

Change Printer – jeżeli na dysku zainstalowanych jest kilka driverów do drukarek, to dzięki temu programikowi można szybko zmienić aktualnie ustawiony sterownik na inny, bez konieczności "opuszczania" dowolnej, większej aplikacji, np. edytora GeoWrite.

Change Pattern – pozwala na zmianę podczas pracy np. w GeoPaincie wzorków utworzonych za pomocą programów typu Pattern Editor. Po wskazaniu nazwy danego patternu na ekranie wyświetlany jest zestaw wzorców.

GeoHexCalc – jest to udoskonalona i znacznie rozbudowana wersja kalkulatora, na którym możemy dokonywać obliczeń w systemie dziesiętnym, heksadecymalnym, jak też i binarnym.

Show Font – program ten służy do przeglądania wszystkich fontów znajdujących się na dysku. Oprócz wyświetlania na ekranie wskazanego zestawu znaków, podawany jest również numer identyfikacyjny oraz miara (w punktach) przeglądanego zestawu.

Calendar – jest to komputerowa odmiana kalendarza ściennego, wzbogaconego o dodatkowe funkcje. Program pozwala na wyświetlanie kalendarza z dowolnego miesiąca naszego wieku, a także na zapisanie pod każdą datą krótkiej informacji. Jak przystało na tego rodzaju programy, każdą informację możemy szybko odszukać.

Screen print – uaktywnienie tegoż programiku spowoduje wydrukowanie aktualnego ekranu.

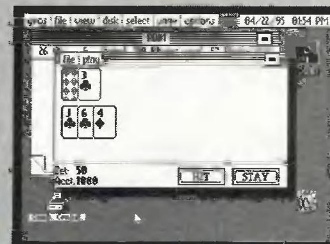
Geo clock – taki mały bajer. Oprócz zegara cyfrowego w prawym górnym rogu ekranu, na środku wyświetlany jest zwykły zegar wskazówkowy. Zaletą tego programiku jest możliwość wywołania podczas pracy z inną aplikacją.

Skeet – jedna z nielicznych gier działających pod GEOS-em. Gra w rzutki, która polega na strzelaniu do przedmiotów przelatujących w obrębie niewielkiego pola. Możliwa zmiana jednego z trzech poziomów trudności oraz liczby obiektów do zestrzelenia.

Black Jack – jeszcze jedna gra. Jest to symulacja popularnej gry karcianej pod tym samym tytułem.

Y-Z-Swap – status Auto Exec. Programik przydatny dla piszących na maszynie do pisania. Zamienia działanie dwóch klawiszy: Y na Z oraz Z na Y.



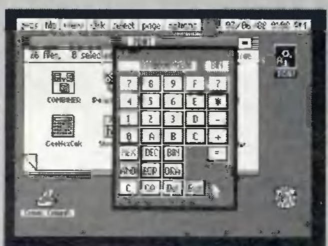


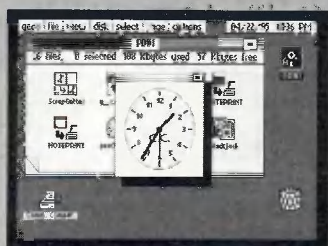
W poprzednich odcinkach zapoznałem Was z najważniejszymi programami „chodzącymi" pod GEOS-em. Niewiele mówiłem o tzw. akcesoriach, czyli małych programach pomocniczych ułatwiających pracę z systemem. Dlatego też dzisiaj postaram się omówić niektóre z nich.

GEOS I FERAJNA

(cz. 14)

Jeszcze trochę o aplikacjach i akcesoriach





Plus 21 KB – Auto Exec. Program pozwala na sformatowanie dyskietki od pierwszej do czterdziestej ścieżki, co umożliwia wykorzystanie pięciu "nielegalnych" ścieżek do przechowywania danych. Zyskujemy około 21 KB wolnego miejsca. Jeżeli na dysku znajdują się już jakieś dane, możemy sformatować tylko pięć "nielegalnych" ścieżek i w ten sposób rozszerzyć pojemność nośnika.

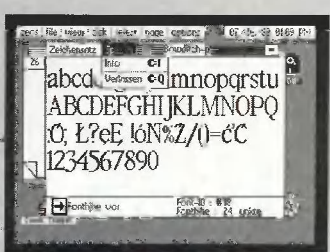
R-Boot – program napisany w BASIC-u. Po jego uruchomieniu system zostanie ponownie załadowany z dyskietki do pamięci komputera.

Disc Repair – również program napisany w BASIC-u. Służy do ratowania danych z uszkodzonych dyskietek.

Gregory

(cdn.)





HARDTRACK C

Do popularności C-64 w dziedzinie muzyki przyczynił się znany wszystkim układ SID. Ta niewielka kostka to w rzeczywistości prosty syntezator sterowany cyfrowo. Niektórzy narzekają, że dźwięki syntezowane nie dorównują samplingom, lecz wg mnie wszystko zależy od tego, jakim programem dysponujemy...

O CO MI CHODZI?

Wszyscy wiemy, jak nużącą pracą jest zmuszenie SID-a do odgrywania ułożonego przez siebie utworu w BASIC-u. Co więcej, efekty uzyskane tą metodą są przeważnie słabe, a i sam sposób układania melodii jest strasznie żmudny. Dlatego mądrzy ludzie wpadli niegdyś na dobry pomysł – zaczęli tworzyć tzw. edytory muzyczne, znacznie prostsze w użyciu i dające dużo lepsze efekty.

W obecnych czasach każdy użytkownik C-64 może przebierać jak w ulęgałkach w bogatej liście tego rodzaju programów. Muzykę zaś możemy tworzyć na dwa sposoby pisząc na ekranie nuty lub wpisując odpowiednie kody zastępcze. Programem, w którym układamy utwory poprzez wpisywanie takich kodów, jest nowy HardTrack Composer V1.0 autorstwa Krzysztofa Dąbrowskiego oraz Miłosza Ignatowskiego. Wszystko wskazuje na to, że jest to najlepszy program tego typu, jaki dotąd napisano!

CO W ZESTAWIE?

Muszę przyznać, iż zarówno autorzy programu, jak i sam dystrybutor – TimSoft, bardzo się postarali. Zestaw wygląda solidnie i zachęcająco.

Oprócz jednostronnie zapisanej dyskietki, zapakowanej w starannie wykonaną kolorową okładkę, klient otrzymuje specjalną kartę rejestracyjną, będącą równocześnie zamówieniem, kolorowe reklamówki produktów rozprowadzanych przez firmę, 24-stronicową książeczkę (nie kserokopię!), stanowiącą instrukcję obsługi do programu. Wszystko to zapakowano ładnie w plastikową przeźroczystą obwolutę. Slowem super!

CO W INSTRUKCJI PISZCZY?

Doskonale wydana, szczegółowa instrukcja obsługi prostymi słowami wprowadza użytkownika w świat skomputeryzowanej muzyki. Dzięki niej nawet laik może zacząć tworzyć własne dzieła.

Oczywiście nie brak tutaj informacji dla bardziej zaawansowanych, ale te, jak zapewniają autorzy, nie są niezbędne do pracy z programem.

Oprócz wiadomości na temat sposobu posługiwania się samym edytorem, zrozumiale wyjaśniono zasady posługiwania się dodatkowymi programami zamieszczonymi na dysku (będzie o nich mowa później). Ponadto instrukcja zawiera szczegółowe informacje na temat działania samego playera.

A teraz dowiedzmy się, jakie niespodzianki kryje tajemniczy HardTrack Composer V1.0.

EKRAN EDYCYJNY - WYGLĄD

Po uruchomieniu programu i obejrzeniu świetnego, krótkiego intra, ukazuje się główny ekran edycyjny. To na nim będziemy wykonywali większość operacji (poza dyskowymi lub w wersji na magnetofon – kasetowymi).

Pierwszy kontakt z programem może wzbudzić pewne zakłopotanie, bowiem ekran edycyjny to cała masa okienek, cyfr i liter. Wystarczy jednak przyjrzeć się dokładniej, a wszystko stanie się jasne...

Na ekranie widać dziewięć okien, z których trzy pierwsze, położone w pobliżu lewej górnej części ekranu odpowiadają trzem kanałom układu SID. Pola te służą do zapisywania poszczególnych taktów (patternów) utworu. Szerokość każdego z pól wynosi osiem pozycji, których ogółem może być 256 (zapis heksadecymalny).

Oprócz samych patternów możliwe jest zapisywanie kilku rozkazów dla procedury odtwarzającej muzykę, które wykonywane są natychmiastowo, a także transpozycji. Transpozycja pozwala na odgrywanie wskazanego taktu o dowolną liczbę półtonów wyżej lub niżej. Jest to bardzo ważna cecha, gdyż dzięki niej nie musimy wielokrotnie przepisywać patternów, ze zmienioną tylko wartością oktawy.

Zaraz poniżej okien edycji ścieżek autorzy umieścili trzy wskaźniki. Dzięki nim wiemy, z jaką prędkością (SPEED) odtwarzany jest każda z ośmiu melodii. Bowiem na HardTracku możemy komponować równocześnie właśnie tyle melodii! Drugi wskaźnik – SONG – informuje nas o numerze aktualnie obrabianego utworu, zaś trzeci – OCT – o numerze aktualnie używanej oktawy.

Następne trzy okienka, umieszczone poniżej omówionych wskaźników to tzw. tablice makrorozkazów. Jest to jedna z ważniejszych funkcji programu, gdyż to tutaj m.in. decydujemy o barwie i rodzaju tworzonych brzmień. Makrorozkazy pozwalają na definiowanie kształtów obwiedni oraz wypełnień, rodzaju użytych filtrów itp.

Sumując odpowiednie wartości możemy utworzyć fale z pozoru niemożliwe do wykonania, np. zaemulowanie obwiedni pseudo sinusoidalnej, poprzez nakładkowanie obwiedni prostokątnej na piłokształtną. Ponadto, dzięki możliwym do użycia takim parametrom jak zanikanie, narastanie, podtrzymywanie, opadanie fali (i to z uwzględnieniem podanego czasu), synchronizacja kanałów (współbrzmienia głosów), modulacja kołowa, wyłączenie danego kanału, możemy pokusić się o uzyskanie różnych ciekawych efektów, jak np. modulacja połączona z synchronizacją.

Dzięki możliwości płynnego sterowania wysokością dźwięku w czasie odtwarzania możemy zasymulować jeszcze inne sztuczki, np. „wajchę" (gitara elektryczna).





NOWA JAKOŚĆ SYNTEZOWA

OMPOSER V1.0

```
L - LOAD PACKED MUSIC  04 04  00 B-2 91
S - PACK & SAVE MUSIC  8E 08  01 B-2 00
E - LOAD MUSIC         88 0A  02 B-2 93
W - SAVE MUSIC         8E 08  03 B-2 91
C - DISC COMANDS              04 C-3 00
D - NORMAL DIRECTORY   05 05  05 B-2 93
P - CHANGE MESSAGE     87 05  06 B-2 91
Q - QUIT               8C 0C  07 E-3 00
SPC - NEW DIRECTORY    05 05  08 C-3 93
                                 #3 91
00  8C 04 04 04  (C) TIM SOFT    -2 00
08  06 8C 00 00                  #3 93
10  09 87 09 8C  P.INTRO ZAK     -3 91
18  09 8C 09 09  P.EXPERIM.BASS  -2 93
                 P.NEW CONDITIONS -2 91
        04       P.MODULATED EXA. -3 93
                 P.DOGS
00 41 00 00 20   P.DRIP SCORE
01 FE 00 02 02   P.INTRO MUSIC
02 81 FF 04 FF   P.X-STYLE       4 B-1
03 40 0D 06 00                   F  28
                                 B  00
         -> SHOGOON <- (T)       1  07
```

```
00   8C 01 02 04 04 04 04 04   00 B-2 91
08   04 04 04 07 07 07 0E 08   01 B-2 00
10   8C 07 07 07 8E 08 80 0A   02 B-2 93
18   0A 0B 8C 07 07 07 8E 08   03 B-2 91
                               04 C-3 00
00   8C 01 02 01 02 05 05 05   05 B-2 93
08   07 05 8C 05 05 05 87 05   06 B-2 91
10   0C 0C 0C 8C 87 0C 8C 0C   07 E-3 00
18   0C 0C 87 0D 8C 05 05 05   08 C-3 93
                               09 F#3 91
00   8C 04 04 04 04 04 84 04   0A B-2 00
08   06 8C 0B 00 00 03 09 09   0B F#3 93
10   09 87 09 8C 09 09 09 87   0C C-3 91
18   09 8C 09 09 09 87 09 8C   0D B-2 93
                               0E B-2 91
SPEED 04  SONG 00  OCT. 00  01 0F C-3 93

00 41 00 00 20 30 00 E7 08   1    2    3
01 FE 00 02 02 00 02 FF 06
02 81 FF 04 FF 02 04 00 00  F#4  F#4  B-1
03 40 0D 06 00 00 06 FF 04   1D   1F   28
04 40 0C 08 FF 06 08 1A B1   0B   08   0B
                             05   11   07
HARDTRACK COMPOSER V.1.0
```

Do edycji brzmień służy dodatkowo niewielkie okienko, które ukazuje się na ekranie dopiero po wciśnięciu klawisza „S". Przyciskając klawisze „+" lub „-" wybieramy numer interesującego nas instrumentu.

Poszczególne instrumenty charakteryzują następujące cechy:

- obwiednia fali zależąca od czterech parametrów ADSR (attack, decay, sustain, release).
- wypełnienie fali prostokątnej przy inicjalizacji dźwięku.
- pozycje w tabeli makrorozkazów: wypełnienia; kształtów fal i transpozycji; tablicy filtrów, od których zaczyna się makrorozkaz danego dźwięku.
- rejestr do efektów specjalnych, np. drum.
- ponadto jeszcze takie parametry jak: opóźnienie i szybkość odtwarzania dla vibrato, początkowa głębokość, szybkość narastania i końcowa głębokość.

Tutaj decydujemy także o podbiciu rezonansowym i rodzaju używanego filtra. C-64 posiada zasadniczo trzy rodzaje filtrów:

- dolnoprzepustowy, uwypuklający niskie tony,
- pasmowoprzepustowy, tłumiący wszystkie częstotliwości poza wybranym pasmem,
- górnoprzepustowy, podbijający jeszcze tony wysokie.

Filtry te można ze sobą łączyć analogicznie, jak to miało miejsce w przypadku kształtów fal. Dlatego walory instrumentalne programu HardTrack są imponujące!

OBŁUGA PROGRAMU

Odbywa się w całości za pośrednictwem klawiatury. Celowo nie będę zamieszczał tutaj żadnej klawiszologii, bowiem każdy znajdzie ją w oryginalnej instrukcji obsługi. Przejdę natomiast do tego, w jaki sposób tworzymy poszczególne patterny.

Aby przejść do okna edycji poszczególnych taktów, naprowadzamy kursor (w oknie tracków) na wybrany numer patternu i przyciskamy jednocześnie klawisze SHIFT i RETURN.

Okno patternów znajduje się po prawej stronie ekranu i składa się z dwóch kolumn. Pierwsza, umieszczona po lewej stronie, służy do wpisywania nut oraz prostych komend. Druga, mniejsza kolumna, po prawej stronie tegoż okna służy do wpisywania numerów instrumentów, którymi odgrywana będzie dana nuta.

Ciekawym i bardzo pomocnym rozwiązaniem jest tutaj sposób wprowadzania samych nut. W programach takich jak np. Voicetracker nuty wpisujemy „litera po literze", co jest bardzo męczące i czasochłonne. W HardTracku brak jest tej wady i po prostu górna część klawiatury komputera została zmieniona na klawiaturę muzyczną (klawiszom przyporządkowano odpowiednie nuty).

W oknie patternów również możemy wprowadzać odpowiednie komendy, dzięki którym uzyskiwane są takie efekty jak np. płynne podnoszenie i spadek częstotliwości dźwięku, wyciszenie lub gwałtowne urwanie dźwięku itp.

Edytor dysponuje opcjami znacznie zwiększającymi komfort pracy. Ma możliwość wykonywania operacji na blokach, kasowania poszczególnych fragmentów patternu. Ponieważ tworzone sekwencje mogą mieć znaczną długość (do 60 pozycji), istnieje możliwość swobodnego poruszania się po całym patternie, np. przesunięcie kursora o 10 pozycji w przód lub w tył.

Z trybu edycji patternów wychodzimy poprzez jednoczesne przyciśnięcie klawisza SHIFT i RETURN.

MENU DYSKOWE

Program pozwala na zapisywanie lub odczytywanie na dysku (w odpowiedniej wersji także na magnetofon) utworów w postaci spakowanej lub niespakowanej. Umożliwia przesłanie do stacji dysków poleceń takich jak scratch, format, validate. Ponadto w każdej chwili możemy obejrzeć katalog dysku.

Ciekawą opcją jest tutaj możliwość zapisania krótkiego, trzydziestoznakowego komentarza na temat naszego dzieła lub np. imienia i nazwiska.

INNE PROGRAMY

Na dysku, oprócz samego edytora HardTracka i gotowych, przykładowych utworów, autorzy zamieścili jeszcze trzy inne programy. Są to:

Depacker – programik umożliwiający rozpakowanie skompresowanego wcześniej utworu.

Relokator – umożliwia zmianę obszaru pamięci zajmowanego przez utwór na inny. Ze względu na swoje przeznaczenie program adresowany jest w szczególności dla koderów.

Player – czyli odgrywaczka muzyki. Na ekranie widzimy wskaźniki informujące nas o użytych w utworze nutach, nazwę pliku z utworami, adresy początkowe i końcowe utworów oraz numer aktualnie odtwarzanego utworu. Ponadto czas odtwarzania, aktualny czas ekranowy użyty przez playera, szybkość odtwarzania, głośność, maksymalny czas ekranowy używany przez procedurę grającą oraz komentarze zapisane przez autore w polu informacyjnym.

WERDYKT

Zestaw dowodzi wysokiego kunsztu programistów. Działa bez zarzutów, jest prosty w obsłudze. Dzięki bezpośredniemu dostępowi do wszystkich rejestrów układu SID oferuje bez przesady ogromne możliwości. Tylko patrzeć, kiedy na komodorowskim party zaczną ukazywać się piękne utwory stworzone za pomocą tego właśnie programu, a gry zaczną być wzbogacane w niesamowite efekty dźwiękowe!

Gregory

NYCH DŹWIĘKÓW!

INFO

HartdTrack Composer v1.0 – doskonały, uniwersalny edytor do tworzenia syntezowanej muzyki. Z powodzeniem może być stosowany do tworzenia podkładów muzycznych w grach, demach i wielu innych programach. Jego możliwości może ograniczyć jedynie zbyt mała wyobraźnia użytkownika.

Autorzy: Krzysztof Dąbrowski, Miłosz Ignatowski

Dystrybutor: Tim-Soft, Koszalin

Nośnik: dysk lub kaseta

Wymagania: talent

FLEXIDRAW (CZ.3)

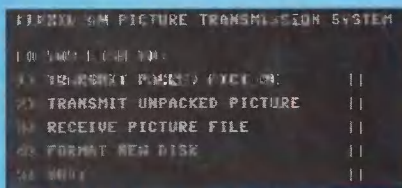
aplikacje systemowe

W poprzednich odcinkach tego cyklu zapoznałem Was z głównymi programami systemu. Jednak oprócz nich autorzy przygotowali jeszcze kilka drobnych „cegiełek", dzięki którym zlikwidowano niektóre drobne braki. Ponadto nie zapomniano również o rozrywce i możliwości zastosowania podczas pracy modemu.

Jak już pisałem wcześniej, poszczególne programy uruchamiamy z menu głównego poprzez przyciśnięcie końcówką pióra do znajdujących się obok nazw małych „czujek" (kwadracików). Ponieważ sposób uruchamiania poszczególnych z programów już znamy, toteż przejdę od razu do sedna sprawy.

Transgraph

To krótki programik, napisany w większości w BASIC-u. Za jego pomocą możemy przesyłać nasze prace lub przyjmować prace innych ludzi poprzez modem.



Po uruchomieniu ukazuje się niewielka lista możliwych do wykonania operacji. Poszczególne z nich możemy wybierać wykorzystując pióro lub klawiaturę, i tak:

Transmit packed picture – sama nazwa mówi za siebie. Nasze obrazki, utworzone za pomocą edytora graficznego, przesyłamy do odbiorcy w postaci spakowanego pliku. Na początku należy podać nazwę obrazka, po czym mamy czas na włączenie i ustawienie modemu. Gdy komputer otrzyma sygnał od odbiorcy, nastąpi transmisja. Po wykonaniu tej operacji zostanie wyświetlony stosowny komunikat.

Transmit unpacked picture – j/w z tym, że teraz przesyłamy grafikę w postaci niespakowanego pliku.

Receive picture file – teraz my jesteśmy odbiorcą. Po otrzymaniu od nadawcy dialu zapisujemy go na dysk pod podaną nazwą.

Format new disk – pozwala na przygotowanie nowej dyskietki. Należy wpisać nazwę oraz dwuznakowy identyfikator. Dysk zostaje sformatowany dopiero po uprzednim potwierdzeniu. W przypadku wystąpienia błędu zostanie wyświetlony odpowiedni komunikat.

Display Picture

Jest to prosta przeglądarka obrazków. Zamiast wczytywać główny edytor graficzny, w celu przejrzenia grafik, wystarczy uaktywnić ten programik. Po podaniu nazwy (znak $ wyświetla katalog dyskietki) na ekranie ukazuje się obrazek. Program sam rozpoznaje format (dwukolorowy lub wielokolorowy).

Dodatkowo klawisze funkcyjne pozwalają na wprowadzenie drobnych modyfikacji typu zmiana koloru ramki, tła oraz kreski.

Spacja służy do zapisania obrazka na dysku z uwzględnieniem wprowadzonych zmian.

Follow Me

Ciekawa gierka, rozwijająca zarówno spostrzegawczość, jak i pamięć grającego.



Na ekranie pojawia się niewielki prostokąt, podzielony na cztery różnokolorowe obszary. Teraz poszczególne z nich szybko i losowo rozbłyskują, czemu towarzyszy jeszcze sygnał dźwiękowy. Zadaniem grającego jest bezbłędne powtórzenie każdego z cykli w takiej kolejności, jaką udało mu się zapamiętać. W przypadku pomyłki komputer pokazuje jeszcze raz ostatni wygenerowany cykl i następuje koniec gry. Dodatkowym utrudnieniem jest coraz szybsze zapalanie i gaszenie pól a także ograniczony czas.

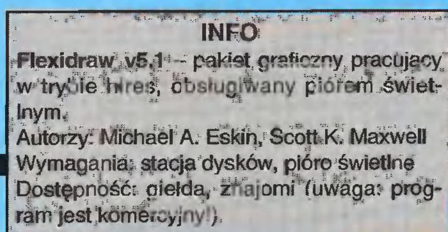
Warto zauważyć, iż gra pełni jeszcze jedną przydatną funkcję. To właśnie tutaj możemy odpowiednio dostroić jasność i kontrast naszego monitora.

Po naciśnięciu klawisza F następuje powrót do menu głównego.

Słówko na zakończenie

Przedstawiłem już cały pakiet Flexidraw. W dobie współczesnych, rozbudowanych programów opisane tutaj aplikacje nie są może czymś nadzwyczajnym. Nie da się natomiast ukryć, że są najsensowniejsze, spośród tych, które obsługuje się za pomocą pióra świetlnego.

Gregory


INFO

Flexidraw v5.1 – pakiet graficzny pracujący w trybie hires, obsługiwany piórem świetlnym.
Autorzy: Michael A. Eskin, Scott K. Maxwell
Wymagania: stacja dysków, pióro świetlne
Dostępność: giełda, znajomi (uwaga: program jest komercyjny!).

ZASTOSOWANIE

Włącznik może zapalać i gasić światło o określonych porach symulując obecność mieszkańców i wprowadzając w błąd ewentualnych złodziei. Może włączać i wyłączać magnetofon nagrywający naszą ulubioną audycję radiową. Może również zastąpić budzik włączając rano radio lub telewizor, aby obudzić nas do szkoły czy pracy. Życie codzienne podsunie zapewne jeszcze wiele innych zastosowań.

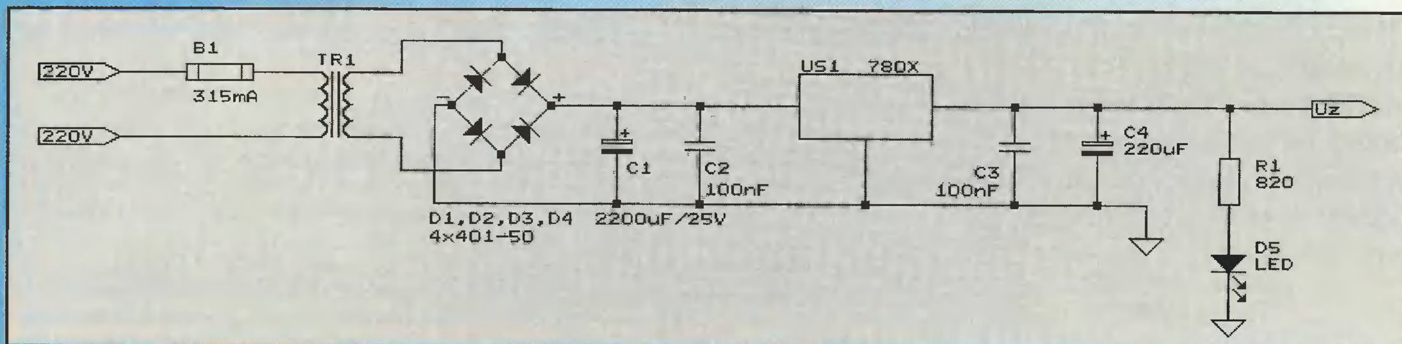
SOFTWARE

Kontrolą czasu zajmuje się odpowiedni program napisany w asemblerze. Jest to procedura wykonywana w czasie przerwania IRQ. Wykorzystuje ona rejestr wewnętrznego zegara komputera umieszczonego w układzie CIA1. Zegar ten działa niezależnie od wewnętrznego systemu przerwań IRQ oraz niezależnie od czynności wykonywanej aktualnie przez komputer. Jest on stabilizowany częstotliwością prądu przemiennego w sieci 220 V.

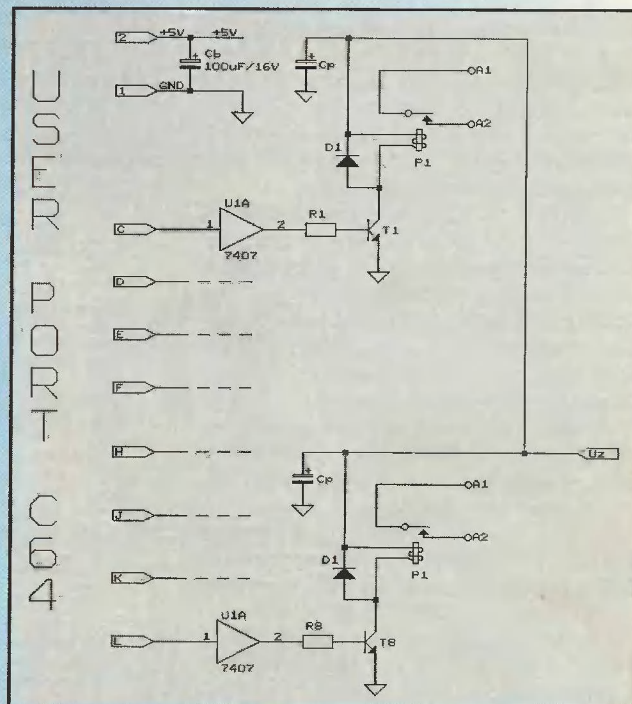
Pierwsza część procedury zajmuje się wyświetlaniem na ekranie wskazań zegara. Dalsza natomiast porównuje aktualne wskazania z zapisanymi w pamięci danymi dotyczącymi włączania i wyłączania poszczególnych urządzeń. Ostatni fragment procedury w języku maszynowym steruje portem we/wy w układzie CIA2 aktywując jego odpowiednie linie wyjściowe.

Program w asemblerze umieszczony jest w pamięci od adresu $5000. Jego start odbywa się od komórki $50bb. Za uruchomienie procedury w kodzie maszynowym, ustawienie zegara i wpisanie do pamięci od adresu $c000 danych o włączaniu i wyłączaniu urządzeń odpowiedzialny jest program w BASIC-u. Po jego uruchomieniu jesteśmy pytani o aktualny czas. Ze względu na konstrukcję zegara systemowego, zawartego w układzie CIA, do zapisu godzin stosowana jest notacja angielska, tzn. liczby z zakresu 1-12 oraz litery AM i PM określają odpowiednio czas przed i po południu. W tym też formacie należy podać aktualną godzinę, minutę i sekundę oraz literę A lub P oznaczającą czas przed lub po południu. Gdy naciśniemy klawisz RETURN zegar rozpocznie pracę, a w górnej części ekranu pojawią się jego wskazania. Poniżej ukaże się tabelka z zaprogramowanymi przez nas porami włączania i wyłączania kolejnych urządzeń. Program umożliwia zapamiętanie 48 tego typu zapisów. Na ekranie widocznych jest jednocześnie tylko 16 z nich. Klawiszami „+" i „-" możemy wyświetlić pozostałe. Jeden wiersz tabelki to jeden zapis. Cyfra stojąca na początku to numer zapisu. Kolejne cyfry to pora włączenia i wyłączenia. Na końcu wraz ze znakiem „#" widoczny jest numer urządzenia, którego dotyczy ten zapis.

Po naciśnięciu klawisza „Z" przechodzimy do trybu edycji zapisów. W trybie tym klawisz „K" kasuje jeden z wybranych przez nas zapisów, klawisz „N" umożliwia wprowadzenie nowego zapisu. Podobnie jak przy ustawianiu zegara, czas podajemy w notacji angielskiej: godzinę, minutę, sekundę i literę A lub P (czas włączenia), następnie podobnie czas jego wyłączenia, a na koniec numer sterowanego urządzenia. Natychmiast po wpisaniu procedura zaczyna czuwać nad zgodnością danych w pamięci



Opisany tu włącznik czasowy wykorzystuje ciekawe możliwości układów CIA służących do komunikacji komputera z urządzeniami zewnętrznymi. C-64 + program + stosunkowo prosty układ elektroniczny tworzą urządzenie umożliwiające niezależne włączanie i wyłączanie ośmiu urządzeń o ustalonej porze dnia i nocy.



WŁĄCZNIK CZASOWY *czyli*

C-64 w roli zabezpieczenia antywłamaniowego

z godziną wskazaną przez wewnętrzny zegar komputera. Program w BASIC-u wspomagany jest przez drugą procedurę w asemblerze, która przyspiesza wyświetlanie tabelki zapisów na ekranie.

Wymienione programy znajdują się na naszym dysku PD nr 42 (patrz str. 44).

HARDWARE

Pora na opis prostego układu elektronicznego-końcówki mocy, która podłączona do User Portu komputera umożliwia sterowanie urządzeniami zasilanymi z sieci 220V.

Jak zwykle podstawowym elementem jest zestaw buforów (UCY 7407), oddzielających układ CIA2 od pozostałych elementów interfejsu. UCY 7407 zasilany jest napięciem 5V ze styku nr 2 User Portu. Do zasilania kolejnego stopnia końcówki należy wykonać oddzielny, bardzo prosty zasilacz transformatorowy dający napięcie od 5-12V (w zależności od napięcia sterującego wychyleniem cewki przekaźnika). Właściwy stopień sterujący to tranzystory oraz przekaźniki elektromagnetyczne (rys. 1). Ich styki wykonawcze powinny być dostosowane do napięcia 220V. Przekaźnikami możemy sterować urządzeniami o stosunkowo dużych mocach (w zależności od typu przekaźnika) i mamy całkowitą izolację między wysokim napięciem sieci a elementami zasilanymi niskim napięciem (w tym C-64).

Jeśli zamierzamy wykorzystać włącznik czasowy do sterowania tylko dwoma lub trzema urządzeniami, to nie ma potrzeby wykonywania ośmiu stopni sterujących, można ograniczyć się jedynie do wykonania potrzebnej liczby końcówek mocy.

Uwaga dla wszystkich zainteresowanych budową tego interfejsu: NALEŻY ZACHOWAĆ SZCZEGÓLNĄ DOKŁADNOŚĆ I OSTROŻNOŚĆ PODCZAS MONTAŻU I URUCHAMIANIA URZĄDZENIA! nIEPRZESTRZEGANIE TEGO MOŻE SPOWODOWAĆ USZKODZENIE KOMPUTERA ORAZ (CO GROŹNIEJSZE) PORAŻENIE NAPIĘCIEM 220V. Warto więc poprosić o pomoc kogoś z dużym doświadczeniem w dziedzinie elektroniki. Wszystkie elementy znajdujące się pod wysokim napięciem (przekaźniki, przewody) powinny być dokładnie izolowane i umieszczone w obudowie z tworzywa sztucznego. Na zewnątrz obudowy należy wyprowadzić przewód do połączenia z komputerem oraz typowe gniazdka sieciowe do przyłączenia sterowanych urządzeń.

Krzysztof Michalski

SPIS ELEMENTÓW

(Rys. 1)
U1,U2 – UCY 7407
R1-R8 – 5k
T1-T8 – BC 211
Cp – 100 µF/16V
P1-P8 – przekaźnik
D1-D8 – BYP 401-500
(Rys. 2)
– transformator dający napięcie na uzwojeniu wtórnym około 15V przy prądzie ok. 1A
– mostek prostowniczy lub 4 diody BYP 401-50
– regulator scalony (w zależności od napięcia sterującego)
– bezpiecznik 220V/315 mA
– C1 – 2200 µF/25V
– C2, C3 – 100 nF/25V
– R1 – 820 Ohm
– D5 – dowolna dioda świecąca

ACTION REPLAY od środka (cz. 2)

Ostatnio opisałem szczegółowo strukturę pamięci Actiona, jej sterowanie i możliwości. Dziś zajmę się bardziej przyziemnymi sprawami. Myślę, że ta część będzie równie interesująca, jak poprzednia.

Po co RAM?

Tak, poprzednio dużo o niej napisałem, ale nie wspomniałem ani słowem o roli, jaką ona pełni. Action wykorzystuje pamięć RAM podczas operacji z dyskiem (load i save), ale głównym jej zastosowaniem jest współpraca z freezerką. To do niej kopiowane są wszystkie rejestry VIC-a, CIA, strona zerowa, stos, pamięć ekranu, pamięć kolorów podczas freezowania programu. W dodatku pamięć ta nie jest kasowana podczas resetu komputera.

Wystarczy tylko sfreezować program. Możemy zrobić reset i wejść do fastload menu, po czym napisać nawet krótki program w BASIC-u. Teraz robimy znowu reset i naciskamy restore na głównym menu. Wchodzimy do menu freezerki, naciskamy F3 i jesteśmy w programie, który sfreezowaliśmy. To samo można zrobić nieco szybciej. Wystarczy sfreezować program trzymając wciśnięty klawisz C=. Program się sfreezuje, a my znajdziemy się nie w menu freezera, tylko w menu fastload. Z kolei wystarczy zrobić reset i nacisnąć restore, by znaleźć się w menu freezerki (możemy odmrozić sfreezowany program).

To, co tu napisałem to tylko wstęp przed czymś wielkim. Otóż w menu freezerki na pewno zauważyliście opcję Parameters. Większość z Was zapewne nie wie, do czego to służy. Czyżby zbędny bajer? Nic bardziej mylnego. Gdybyście mieli oryginalnego Actiona, to razem z modułem dostalibyście także dysk z krótkimi programami specjalnie do tej opcji. Te programy wprowadzają pewne modyfikacje do zamrożonego programu. Mogą one np. wprowadzić nieśmiertelność, wstawić turboloader, czy też odbezpieczyć grę przed kopiowaniem. Ostatnio powstało wiele programów wywoływanych z tej opcji. Ale czy wiecie, o jakie programy chodzi? Otóż przypuśćmy, że nie podobają się Wam sprajty w grze. Oczywiście można je wymienić opcją View Sprites, ale gdy chcemy tylko coś domalować, to zaczynają się problemy. Istnieją jednak programy, które wywołane z opcji Parametrs umożliwiają nam edycję duszków, znaków lub nawet pogranie w jakąś gierkę, a następnie powrót do sfreezowanego programu. Opis tych programów znajdziecie dalej, a teraz chciałbym Was nauczyć, jak robić takie programy. Najpierw jednak musicie wiedzieć, co robi komcio po wywołaniu opcji Parametrs. Na wstępie trzeba wprowadzić nazwę. Musi mieć ona przedrostek "e.", gdyż tylko takie pliki będą ładowane. Gdy mamy nazwę, to następuje przygotowanie pamięci pod ten program – pamięć od $0a00 do $14ff jest przepisywana do pamięci RAM Actiona. Teraz dopiero następuje ładowanie pliku. Gdy zostaje on załadowany, przeskakuje pod adres $0a00 i program (parametr) przejmuje kontrolę. I tu wkraczamy my. To, co będzie robić parametr, zależy tylko i wyłącznie od nas. Gdy chcemy powrócić do menu freezerki, wystarczy mały RTS lub wywołanie przerwania programowego, czyli rozkaz BRK, można też nacisnąć RESTORE.

Teraz pora na szczegóły. Nasz parametr musi się zawierać w obszarze $0a00 – $14ff i zaczynać się od adresu $0a00. Parametr może też modyfikować pamięć od $0000 do $09ff oraz pamięć kolorów i pamięć I/O (rejestry VIC-a, SID-a, CIA), gdyż pamięć ta zostanie odtworzona po powrocie do freezerki. Gdy zaś chcemy modyfikować sfreezowany program, np. wymieniać duszki, to musimy posłużyć się gotowymi procedurami pozostawionymi nam przez freezerkę. I tak... W komórkach $8e i $8f musimy mieć wektor adresu, w rejestrze Y. przesunięcie i wykonujemy skok dla zapisu pod $02a7, a dla odczytu pod $02b6. A oto przykład parametru. Ukazuje on grafikę w hiresie od $2000 do $3f40 i po naciśnięciu spacji nagrywa na dysk bitmapy od tych adresów, po czym powraca do menu freezerki. Jest to źródłówka pod Turbo Assembler. Po asemblacji musicie go zapisać na dysk pod nazwą "e.nazwa".

```
        *= $0a00
        lda $0318     ;zapis wektorów
        pha           ;powrotu do menu
        lda $0319     ;freezerki
        pha
        jsr $ff81     ;inicjalizacja
        jsr $ff84     ;wektorów keranala
        jsr $ff8a     ;i I/O
  pla
        sta $0319     ;przywrócenie
;wektorów
  pla
        sta $0318
        ldx #$00
        lda #$1c
loop1   sta $0400,x
        sta $0500,x
        sta $0600,x
        sta $0700,x
        inx
        bne loop1
        lda #$3b
        sta $d011
        lda #$97
        sta $dd00
        lda #$18
        sta $d018
        lda #$7f
        sta $dc00
        lda $dc01
        and #$10
        bne *-5
        lda #$0b
        ldx #<nazwa
        ldy #>nazwa
        jsr $ffbd
        lda #$01
        tay
        ldx #$08
        jsr $ffba
        lda #$00
        sta $fe
        lda #$20
        sta $ff
        lda #$fe
        ldx #$40
        ldy #$3f
        jmp $ffd8     ;zapis i powrót
nazwa   .text "bitmap$2000"
```

Jak widzicie, nie jest to trudne. Mamy dwie pamięci $0000 – $14ff, dwie pamięci I/O i dwie pamięci kolorów. Pierwsza to pamięć naszego parametru, a druga to pamięć sfreezowanego programu.

Pozostał mi już tylko opis programów wykorzystujących dodatkową pamięć Actiona. Wykonał je Paweł Pawlak (MORRIS/AGONY), a jako że są one Public Domain, znajdują się na naszym dysku PD nr 42 (patrz str. 44).

The Packer v2

Jest to packer znacznikowy działający tylko i wyłącznie z Actionem. Umożliwia spakowanie programu leżącego w adresach $07c0 – $ffff. Wykorzystuje procedury szybkiego ładowania i nagrywania. Jest szybki i w miarę wydajny. Ma też możliwość wczytywania i nagrywania plików w WARPie.

JAP (Just a pack)

Jest to packer wywoływany spod menu Parameters spod freezerki. Program do pakowania musi być już w pamięci i może leżeć w adresach $0400 – $ffff. Wykorzystuje on ten sam algorytm co The Packer v2.

Sprite Editor

Prosty edytor duszków wywoływany spod menu Parameters. Umożliwia edycję duszków w pamięci sfreezowanego programu. Sam program posiada sporo opcji:
+/- – zmiana prędkości kursora,
F1/F3 – sprajt +/- 1,
F5/F7 – sprajt +/- 16,
CRSR/JOY 2 – ruch kursorem,
SPACE/FIRE – postawienie punktu,
strzałka w lewo – scrolling sprajta w lewo,
* – multicolor/hires,
0, 1, 2, 3 – wybór kolorów (0 – kasowanie),
4, 5, 6 – zmiana kolorów,
t - kopiowanie sprajta do bufora,
f - kopiowanie sprajta z bufora,
h - obrót sprajta według osi x,
v - obrót sprajta według osi y,



s - nagranie sprajtow na dysk,
l - wczytanie sprajtów z dysku,
d - directory,
c - wyczyszczenie sprajta,
i - inwersja sprajta,
u - undo.

Font editor

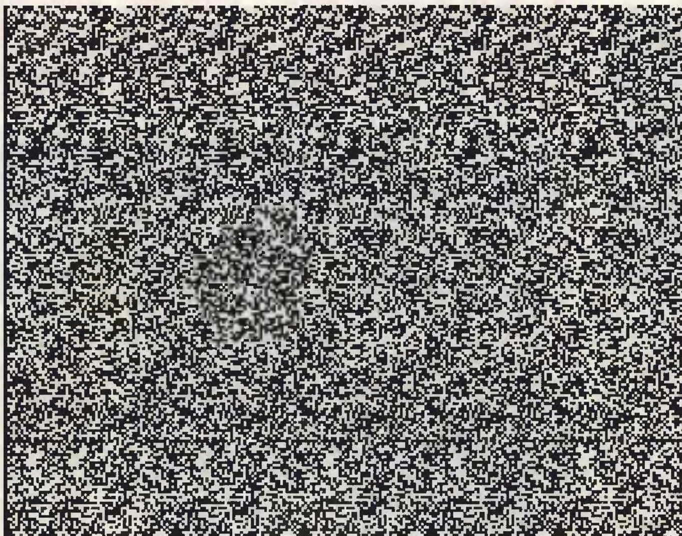
Jest to edytor znaków wywoływany również spod menu Parameters. Posiada te same funkcje co Sprite Edytor. Dodatkowo pod klawiszem "r" jest funkcja obrotu znaku o 90 stopni.

Za miesiąc zajmiemy się zabezpieczaniem programów przed działaniem freezerki. Myślę, że zainteresuje to szczególnie osoby piszące programy komercyjne. A więc do zobaczenia...

GrABBA/Fatum

(cdn.)

W majowym numerze C&A ukazał się artykuł o wykonywaniu stereogramów na Amidze. Obiecywałem w nim, że wkrótce opublikujemy program generujący stereogramy na C-64. Oto i on.



robimy STEREOGRAMY na komodorku

Program ten (S64) generuje stereogramy punktów losowych (RDS – *Random Dots Stereograms*). Aby zobaczyć stereogram na ekranie, trzeba najpierw wpisać program z listingu pierwszego. Potem na wszelki wypadek radzę go zgrać na kasetę lub dysk, a następnie uruchomić. Jeżeli pojawi się napis "BŁĄD W LINIACH DATA", to znaczy, że popełniliśmy błąd przy przepisywaniu programu, jeżeli pokaże się napis "WSZYSTKO OK!", to należy zgrać obszar pamięci od adresu $c000 do $c400. W ten sposób mamy gotowy program, który będzie można szybko wczytać.

Program uruchamia się przez skok pod adres $c000. Przekształca on zawartość ekranu na stereogram. Na bufor ekranu program używa obszaru pamięci leżącego "pod" ROM-em Kernala ($e000-$ffff), tak więc nie koliduje on z BASIC-em.

Najlepszym sposobem jest przygotowanie rysunku jako program w BASIC-u (podobnie jak na listingu 2). Należy pamiętać, że nasz rysunek może mieć tylko rozmiary 25x25 znaków, przy czym obszar, w którym rysujemy zaczyna się w drugiej kolumnie ekranu. W tej wersji programu można uzyskać na ekranie cztery "głębokości", przy czym znak spacji oznacza płaszczyznę najdalszą, "1" – bliższą, "2" – jeszcze bliższą, a "3" – najbliższą.

Gdy obrazek będzie już gotowy, wystarczy tylko uruchomić S64 (SYS 12*4096), a komputer przeliczy go na stereogram, który będzie można do woli oglądać. Po naciśnięciu dowolnego klawisza nastąpi powrót do miejsca skąd wykonaliśmy skok. Można zatem łatwo napisać program, który po kolei pokazuje kilka stereogramów.

Oczywiście największą sztuką jest odpowiednie patrzenie na obrazek. Ci, którzy widzieli już kiedyś stereogramy, nie będą mieli problemów, by zobaczyć je także na ekranie C-64, zaś tych, którzy nie wiedzą jak na nie patrzeć, odsyłamy do C&A z maja br. Przeczytacie tam nie tylko o technikach oglądania stereogramów, ale także o tym, jak można napisać własny program, który je generuje.

Miłej zabawy z S64 życzą

Rafał Piasek & Jarek Kuśmierek

P.S. Obydwa przedstawione tu programy znajdują się na naszym dysku PD nr 42 (patrz str. 44).

LISTING 1

```
10 d=49152:b= 137753
15 c=0:e=d
20 read a$:ifa$="end"then70
25 a1=asc(left$(a$,1))and63
30 a2=asc(right$(a$,1))and63
35 ifa1>47then45
40 a1=a1+9:goto50
45 a1=a1-48
50 ifa2>47thena2=a2-48:goto60
55 a2=a2+9
60 a=a1*16+a2:poked,a
65 d=d+1:c=c+a:goto20
70 ifc<>bthenprint"blad w liniach
   data":stop
75 print"wszystko ok!":end
100 data 78,a9,e0,8d,68,c0,a9,00
101 data 8d,28,c1,a9,04,8d,29,c1
102 data a9,00,8d,3b,c1,8d,f5,c0
103 data ad,20,d0,8d,c7,c3,a9,00
104 data 8d,20,d0,ad,11,d0,8d,c4
105 data c3,a9,3b,8d,11,d0,ad,16
106 data d0,8d,c5,c3,a9,c8,8d,16
107 data d0,ad,18,d0,8d,c6,c3,a9
108 data 3f,8d,18,d0,ad,00,dd,8d
109 data c3,c3,29,fc,8d,00,dd,a9
110 data 10,a2,00,9d,00,cc,9d,00
111 data cd,9d,00,ce,9d,00,cf,e8
112 data d0,f1,a2,00,a9,00,9d,00
113 data e0,e8,d0,f8,ee,68,c0,ad
114 data 68,c0,c9,00,d0,ee,20,58
115 data c1,a9,04,85,01,a9,07,85
116 data 01,20,c7,c0,a9,04,85,01
117 data 20,f6,c0,20,db,c0,ee,f5
118 data c0,ad,f5,c0,c9,c8,d0,e5
119 data a9,07,85,01,ad,01,dc,c9
120 data ff,f0,f9.ad,c7,c3,8d.20
121 data d0,ad,c4,c3,8d,11,d0,ad
122 data c5,c3,8d,16,d0,ad,c6,c3
123 data 8d,18,d0,ad,c3,c3,8d,00
124 data dd,a9,93,20,d2,ff,60,a2
125 data 00,20,3c,c1,9d,00,c8,e8
126 data d0,f7,20,3c,c1,e8,e0,40
127 data d0,f8,60,a2,00,8e,f4,c0
128 data bd,00,c8,c9,00,f0,06,ac
129 data f5,c0,20,8e,c1,ae,f4,c0
130 data e8,d0,ea,60,00,00,ee,3b
131 data c1,ad,3b,c1,c9,08,d0,13
132 data a9,00,8d,3b,c1,ad,28,c1
133 data 18,69,28,8d,28,c1,90,03
134 data ee,29,c1,a2,00,8e,3a,c1
135 data 8a,18,69,30,a8,8a,18,6a
136 data 18,6a,18,6a,aa,98,18,7d
137 data 00,04,a8,ae,3a,c1,bd,00
138 data c8,99,00,c8,e8,e0,e0,d0
139 data dc,60,00,00,ad,57,c1,6d
140 data 12,d0,6d,00,dc,6d,01,dc
141 data 6d,02,dc,6d,03,dc,6d,18
142 data d4,8d,57,c1,29,01,60,00
143 data a2,00,a9,03,3d,00,04,f0
144 data 02,49,ff,9d,00,04,a9,03
145 data 3d,00,05,f0,02,49,ff,9d
146 data 00,05,a9,03,3d,00,06,f0
147 data 02,49,ff,9d,00,06,a9,03
148 data 3d,00,07,f0,02,49,ff,9d
149 data 00,07,e8,d0,cd,60,b9,b2
150 data c1,8d,ac,c1,8d,af,c1,b9
151 data b2,c2,8d,ad,c1,8d,b0,c1
152 data 8a,29,f8,a8,8a,29,07,aa
153 data bd,b2,c3,19,00,a0,99,00
154 data a0,60,00,01,02,03,04,05
155 data 06,07,40,41,42,43,44,45
156 data 46,47,80,81,82,83,84,85
157 data 86,87,c0,c1,c2,c3,c4,c5
158 data c6,c7,00,01,02,03,04,05
159 data 06,07,40,41,42,43,44,45
160 data 46.47,80,81,82,83,84,85
161 data 86,87,c0,c1,c2,c3,c4,c5
162 data c6,c7,00,01,02,03,04,05
163 data 06,07,40,41,42,43,44,45
164 data 46,47,80,81,82,83,84,85
165 data 86,87,c0,c1,c2,c3,c4,c5
166 data c6,c7,00,01,02,03,04,05
167 data 06,07,40,41,42,43,44,45
168 data 46,47,80,81,82,83,84,85
169 data 86,87,c0,c1,c2,c3,c4,c5
170 data c6,c7,00,01,02,03,04,05
171 data 06,07,40,41,42,43,44,45
172 data 46,47,80,81,82,83,84,85
173 data 86,87,c0,c1,c2,c3,c4,c5
174 data c6,c7,00,01,02,03,04,05
175 data 06,07,40,41,42,43,44,45
176 data 46,47,80,81,82,83,84,85
177 data 86,87,c0,c1,c2,c3,c4,c5
178 data c6,c7,00,01,02,03,04,05
179 data 06,07,00,00,00,00,00,00
180 data 00,00,00,00,00,00,00,00
181 data 00,00,00,00,00,00,00,00
182 data 00,00,00,00,00,00,00,00
183 data 00,00,00,00,00,00,00,00
184 data 00,00,00,00,00,00,00,00
185 data 00,00,00,00,00,00,00,00
186 data 00,00,e0,e0,e0,e0,e0,e0
187 data e0,e0,e1,e1,e1,e1,e1,e1
188 data e1,e1,e2,e2,e2,e2,e2,e2
189 data e2,e2,e3,e3,e3,e3,e3,e3
190 data e3,e3,e5,e5,e5,e5,e5,e5
191 data e5,e5,e6,e6,e6,e6,e6,e6
192 data e6,e6,e7,e7,e7,e7,e7,e7
193 data e7,e7,e8,e8,e8,e8,e8,e8
194 data e8,e8,ea,ea,ea,ea,ea,ea
195 data ea,ea,eb,eb,eb,eb,eb,eb
196 data eb,eb,ec,ec,ec,ec,ec,ec
197 data ec,ec,ed,ed,ed,ed,ed,ed
198 data ed,ed,ef,ef,ef,ef,ef,ef
199 data ef,ef,f0,f0,f0,f0,f0,f0
200 data f0,f0,f1,f1,f1,f1,f1,f1
201 data f1,f1,f2,f2,f2,f2,f2,f2
202 data f2,f2,f4,f4,f4,f4,f4,f4
203 data f4,f4,f5,f5,f5,f5,f5,f5
204 data f5,f5,f6,f6,f6,f6,f6,f6
205 data f6,f6,f7,f7,f7,f7,f7,f7
206 data f7,f7,f9,f9,f9,f9,f9,f9
207 data f9,f9,fa,fa,fa,fa,fa,fa
208 data fa,fa,fb,fb,fb,fb,fb,fb
209 data fb,fb,fc,fc,fc,fc,fc,fc
210 data fc,fc,fe,fe,fe,fe,fe,fe
211 data fe,fe,ff,ff,ff,ff,ff,ff
212 data ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
213 data ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
214 data ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
215 data ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
216 data ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
217 data ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
218 data ff,ff,80,40,20,10,08,04
219 data 02,01,00,00,00,00,00,00
220 data 00,00,01,00,00,00,00,00,end
```

LISTING 2

```
100 printchr$(147);
110 print""
120 print"        33333   333333  "
130 print"       33   33  33   33 "
140 print"            33  33   33 "
150 print"           33   33   33 "
160 print"            33  33   33 "
170 print"       33   33  33   33 "
180 print"        33333   333333  "
190 print
200 print
210 print
220 print"   11111    22222     33333"
230 print"  11   11  22   22   33  33"
240 print"  11       22       33   33"
250 print"  11       222222   33   33"
260 print"  11       22   22   333333"
270 print"  11   11  22   22       33"
280 print"   11111    22222        33"
500 sys4096*12
```

HYDE PARK PROGRAMISTÓW

Edycja dziewiąta

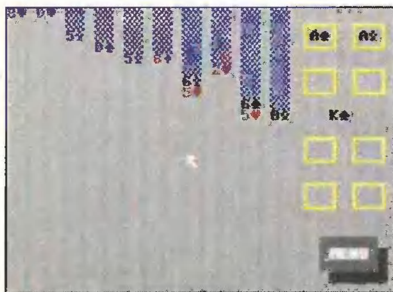


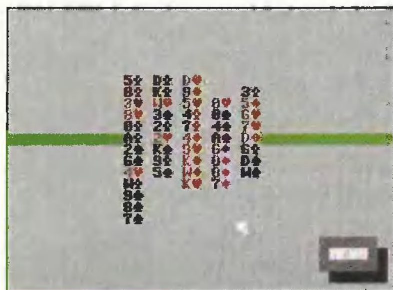
Ośmiobitowce dogorywają. Tylko C-64 broni się jeszcze przed odstawką i to dlatego, że powstają na niego wciąż nowe programy. Dzięki Wam, olbrzymiej grupie maniaków, C-64 nadal żyje! Dowodem tego są opublikowane tu Wasze programy.

Niektóre z nich, ze względu na długość nie mogły zostać wydrukowane. Wszystkie odnajdziecie na naszym dysku PD nr 42.

Pierwszym autorem jest **Dariusz Gierlotka** z Katowic.

CZAR KART





Jest to gra, w którą już od dawna grywa się na komputerach klasy IBM, lecz dopiero teraz, dzięki Dariuszowi zaistniała na C-64. Chodzi oczywiście o starą jak świat zabawę w stawianie pasjansa. Menu gry składa się z ośmiu opcji:
NOWA GRA – rozpoczęcie gry od nowa.
NOWY PASJANS – wybór jednego z dwóch rodzajów pasjansów (Nr 1 – FORTEPIAN, Nr 2 – ARESZT).
WARIANT – ustalenie stopnia trudności. Dla pasjansa Nr 1 – opcje A, B, C, a dla pasjansa Nr 2 – A, B.
COPYRIGHT – info o autorze programu.
INSTRUKCJA – zasady gry. Informacje wyświetlane na ekranie dotyczą wybranego pasjansa (Nr 1 lub 2).
ZAPAMIĘTAJ – funkcja ta umożliwia zapamiętanie aktualnego ustawienia kart.
KONTYNUACJA – kontynuacja stawiania pasjansa.
ODTWÓRZ – odtworzenie zapamiętanej konfiguracji kart (funkcją ZAPAMIĘTAJ).

Trzy ostatnie funkcje są ze sobą ściśle związane. W przypadku, gdy nie jesteśmy pewni, czy kolejny ruch przyniesie pożądany rezultat, możemy zabezpieczyć się przed tzw. wejściem w ślepy zaułek. W tym celu przed tym ruchem opuszczamy stół z kartami (okno MENU), aby przedostać się do menu głównego. Używamy kolejno funkcji ZAPAMIĘTAJ i KONTYNUACJA. Jeśli kolejne ruchy przyniosą oczekiwane rezultaty – gramy dalej. Jeśli zaś nie, to ponownie przedostajemy się do menu głównego i przywracamy ustawienie kart (zapamiętane funkcją ZAPAMIĘTAJ) używając opcji ODTWÓRZ. Przed rozpoczęciem zabawy proponuję zapoznać się z treścią instrukcji zawartej w programie.

* * *

Autorem kolejnych dwóch gier jest **Sebastiau Pienio** z Wrocławia.

STARCHOCK



Jest grą tekstową, w której należy wykazać się dużą wyobraźnią i umiejętnościami z dziedziny zarządzania. Chodzi o to, by w jak najkrótszym czasie, będąc szejkiem szybów gazowych, zarobić określoną ilość pieniędzy. Na początku gry wybieramy LEVEL, czyli stopień trudności gry:
LEVEL 1 – do zarobienia 1 mln $,
LEVEL 2 – do zarobienia 20 mln $,
LEVEL 3 – do zarobienia 1 mld $.

Następnie komputer przenosi nas do menu głównego. Składa się ono z dwóch części: informacyjnej i operacyjnej. Część informacyjna zawiera:
2. Wskaźnik czasu prowadzenia działalności – rok, miesiąc.
3. Wykaz szczegółowy wskaźników:
NR SZYBU – numer szybu, nad którym aktualnie pracujemy (przy liczbie jest informacja o tym czy dany szyb jest otwarty, czy też zamknięty),
NAZWA GAZU – nazwa gazu wydobywanego z danego szybu,
ILOŚĆ GAZU – całkowity zapas wydobytego gazu,
STAN KONTA – Twoja gotówka (rozpoczynając grę masz na koncie 10000 $),
DO ZAROBIENIA – ile musisz jeszcze zarobić (wartość ujemna).

Część operacyjna to cztery funkcje:
SPRZEDAJESZ – sprzedaż gazu. Należy podać liczbę metrów sześciennych sprzedawanego gazu (przy sprzedaży trzeba wziąć pod uwagę cenę rynkową),
ZAMYKASZ SZYB – zaprzestajesz wydobywania gazu z danego szybu w przypadku nieopłacalności (koszt zamknięcia szybu – 5000 $),
DOTUJESZ – przeznaczenie dodatkowych środków finansowych na wydobycie. W zależności od wysokości kwoty, wzrasta w danym miesiącu ilość wydobywanego gazu (maksymalna dotacja – 50000 $),
NEXT – przejście do operacji na następnym szybie (gazie).

Na każdy otwarty szyb musisz co miesiąc wydać 1000 $ i opłacić górników. Komputer sam dokonuje odliczeń. Również w przypadku wypadków losowych, np. śmierci górnika (wypłacenie odszkodowania), oraz dotacji państwowych itp. Po zakończeniu każdego miesiąca komputer przedstawia bilans – wielkość wydobycia z uwzględnieniem dotacji. Następnie jest do wyboru:
DALEJ – kontynuacja wydobycia, czyli następny miesiąc,
OPCJE – przejście do menu z dodatkowymi opcjami:
EXIT – powrót do dwóch wyżej wymienionych opcji,
SZUKANIE NOWEGO GAZU – próba szukania nowego gazu. Komputer pyta o nr szybu (musi być on zamknięty lub wyeksploatowany). Po krótkiej chwili komputer informuje czy coś znalazł, czy też nie. Aby użyć tej opcji należy mieć na koncie minimum 16000 $.
ROZRUCH – przeznaczenie 1000 $ na rozpoczęcie wydobycia znalezionego gazu.

GAME #23



Prosta gra zręcznościowa przeznaczona wyłącznie dla dwóch graczy. Jej celem jest zniszczenie statku przeciwnika. Sterowanie statkami (joy 1, joy 2) nie jest wcale proste. Należy bowiem niwelować działanie grawitacji. Służą do tego dopalacze, których aktywność wywoływana jest ruchem joya do góry. O przegranej lub zwycięstwie decyduje celny strzał (FIRE) lub rozbicie się przeciwnika o ścianę.

* * *

Grzegorz Matusiak z Bydgoszczy nadesłał nam bardzo ciekawy program.

W.S.K

Program ten służy do wskaźnikowej oceny sytuacji finansowej i majątkowej przedsiębiorstw. Obliczenia oparte są na danych z bilansu oraz rachunku wyników.

Po wprowadzeniu danych z klawiatury można zapisać je na dysku, aby móc z nich później korzystać. Obliczone wskaźniki mogą być wyświetlone pojedynczo (z komentarzem lub bez) lub grupowo, według życzenia użytkownika. W każdym przypadku możliwa jest opcja wydruku. Wskaźniki podzielono na cztery grupy:

1. ZYSKOWNOŚĆ
- sprzedaży,
- majątku,
- kapitałów,
- skorygowana zyskowność majątku.

2. PŁYNNOŚĆ FINANSOWA
- bieżąca płynność finansowa,
- szybkość spłaty zobowiązań bieżących,
- obrót należnościami,
- obrót zapasami.

3. OBSŁUGA ZADŁUŻENIA
- pokrycie odsetek zyskiem,
- pokrycie majątkowe zobowiązań,
- zobowiązania do kapitałów własnych,
- pokrycie zobowiązań nadwyżkami finansowymi.

4. RYNEK KAPITAŁOWY
- zysk na akcji,
- stopa dywidendy,
- wartość bieżąca.

Do każdego z wymienionych wskaźników istnieją w programie komentarze. Definiują one znaczenie wskaźników.

```
Nazwa spółki          BFK S.A.
Stan na dzień            31 . 12 . 1993

                                w mln.
Sprzedaz netto               1147117,0
Odsetki płacone                78279,0
Podatek od odsetek             31311,6
Zysk brutto                    76530,0
Zysk netto                     41508,0
Ilość wyemit. akcji              3,936
Cena rynkowa 1 akcji              0,16
Dywidenda na 1 akcję                 -
środki obrotowe ogółem        390664,0
Przeciętny stan zapasów       136548,5
Przec. stan należności        174989,0
Płynne środki obrotowe        226898,0
Amortyzacja                    45722,0
Aktywa bilansu                994150,0
Kapitały własne               397394,0
Rezerwy                         3744,0
Zobowiązania ogółem           520451,0
Zobowiązania bieżące          376255,0

          O.K.  ?     (t/n)
```

```
        F1 - z komentarzem

        F4 - koniec pracy
-----------------------------------------
   Zyskowność           Obsł.zadłuzenia

A-zysk. sprzedazy    I-pokr.ods.zyskiem
B-zysk. majątku      J-pokr.m.zobowiąz.
C-z. kapitałów wł.   K-zobow.do kap.wł.
D-skoryg.z.majątku   L-pok.zob.nadw.fin.

  Płynność finan.      Wsk.rynku kapit.

E-bieząca pł.fin.    M-zysk na akcję
F-szybkość spł.zob.  N-stopa dywidendy
G-obrót należnośc.   O-wart.bieząca s.a.
H-obrót zapasami
-----------------------------------------
        F7 - wybór wskaźników
```

```
Bieząca płynn.finans.=         103,029  %

B.P.F.= środki obrotowe / zobow.bieżące

Wskaźnik kształtujący się ponizej 100%
oznacza, ze zobowiązania bieżące
przekraczają wysokość środków obrotowych
a więc zobowiązaniami sfinansowano
także część majątku trwałego. Sytuacja
taka występuje w przypadku utraty
płynności finansowej i wystąpienia
zaległości w regulowaniu zobowiązań na
dużą skalę, co grozi upadłością.
Wskaźnik przekraczający 100% potwierdza,
że dzięki upłynnieniu majątku obrotowego
można by uregulować wszystkie zobowią-
zania. Ze względu jednak na ryzyko,
jakie może towarzyszyć szybkiemu
upłynnianiu majątku obrotowego, wskaźnik
ten powinien być wyraźnie wyższy od
100% (za optymalny przyjmuje się
wskaźnik oscylujący wokół 200%).

      Drukować ?  (t/n)
```

W.S.K współpracuje ze stacją dysków i drukarką. Nie toleruje niestety modułów typu Final, Action Replay itp. Podczas pracy można korzystać z polskich liter – klawisz C= + wybrana litera (wyjątki: ł - znak funta, ź - małpa (@)). Druk w standardzie Mazovii (Serial Port). Program ten polecam szczególnie inwestorom giełdowym.

* * *

Kolejnym autorem jest **Dariusz Wróblewski** z Chełmu.

BŁĘDY – W/G GAUSSA

```
 średnia arytmetyczna  :   2

 średni błąd kwadratowy
pojedyńczego pomiaru
(odchylenie standard.):     1

 średni błąd kwadratowy
średniej arytmetycznej:    .577350269

 wyniki pomiaru ......  :

  1. przy kryterium jednosigmowym
     1.42264973  < r <  2.57735027
  2. Przy kryterium trzysigmowym
     .267949193  < r <  3.73205081

 błędy ...............  :

  1. względny           :  .0962250448
  2. wzgl.procentowy    :  9.62250449 %
  3. przeciętny         :  .461880215
  4. prawdopodobny      :  .384900179

       > Jeszcze raz (t/n) ? <
```

Jest to program pomocniczy dla studentów politechnik, szkół wyższych zarządzania i marketingu itp. Umożliwia on obliczanie błędu statystycznego metodą GAUSSA, czyli błędów przypadkowych pomiaru bezpośredniego wielkości funkcji jednej zmiennej. Oto warunki pracy programu:

1. Program ten nie oblicza błędu w przypadku stosowania wzorów pośrednich.
2. Przy kryterium jednosigmowym prawdopodobieństwo oczekiwania w przedziale wartości rzeczywistej wynosi p=68,3 procenta.
3. Przy kryterium trzysigmowym p=99,7 procenta.
4. Błędy: przeciętny i prawdopodobny związane są ze wskaźnikiem dokładności.
5. Program zakłada, że wszystkie residua są mniejsze od średniego błędu kwadratowego pojedynczego pomiaru i nie są obarczone błędami grubymi.

BŁĘDY – NAJMNIEJSZE KWADRATY

```
Równanie prostej y=ax+b            :
g=(-.104247104 +/- .0267498194 )x+
  +( 3.32046332 +/- .39495635 )

Błąd względny Tg.nachyl.  :  .375546276
Błąd wzg.Tg.nach.proc.    :  37.5546277 %
Błąd bezwzg.Tg.nachyl.    :  -.0117904663

Tangens kąta nachylenia   :
ALFA =-.0313953408 +/-.0117904063
-.0196049425 < ALFA <-.0431857592

Błąd wzg.liczonej wart.   :  .118946157
Błąd wzg.licz.war.proc.   :  11.8946157 %

Liczona wartość           :
WARTOść = 3.32046332 +/- .39495635
 2.92550697 < WARTOść < 3.71541967

          Jeszcze (T/N) ?
```

Ten program również może posłużyć jako pomoc naukowa studenckiej braci. Stosuje się go do obliczenia błędu metodą najmniejszych kwadratów. Warunki pracy programu:

1. Program oblicza wielkość błędu, gdy jedna mierzona wielkość (y) jest funkcją drugiej (x).
2. Odszukiwane równanie ma ogólną postać y=ax+b.
3. Liczba punktów pomiarowych musi wynosić min. 3.
4. Założenie: waga pomiaru w(i)=const=1.

TOTAL I ZATOR

Kolejna propozycja programowa dla miłośników gry liczbowej Lotto. Program typuje liczby do dużego i ekspres lotka.

```
Taurus
              Total i Zator !

         F1 -   Duży Lotek

            F3 - Express Lotek


  Losuje 6 razy po 6 liczb od 1 do 49

    1 )....... 5  17  18  21  25  27
    2 )....... 4  12  14  32  36  37
    3 )....... 1  6  16  39  43  45
    4 )....... 5  13  25  27  30  46
    5 )....... 1  17  33  40  43  45
    6 )....... 10  18  30  34  41  48

            POWODZENIA !!!
```

```
1 rem *****************************
2 rem * Dariusz Taurus Wroblewski *
3 rem *      Total i Zator        *
4 rem *****************************
5 poke 53280,0:poke 53281,0
6 print chr$(147)"taurus"
7 print chr$(19)tab(53)"total i zator !"
  :print
8 print tab(51)"f1  -  duzy lotek"
9 print tab(51)"f3  - express lotek"
10 get a$:if a$="" then 10
11 if a$=chr$(133) then e=6:s=49:goto14
12 if a$=chr$(134) then e=5:s=42:goto14
13 goto 10
14 print tab(123)"losuje 6 razy po";e;"
   liczb od 1 do";s
15 poke 646,1:print:print:for k=1 to 6:
   print tab(4)
16 for l=1 to e
17 a(l)=int(rnd(1)*s)+1:next l
18 for i=1 to e
19 for b=i+1 to e:if a(i)=a(b)then 16
20 next b,i
21 for q=1 to e
22 for j=q to e
23 w=a(q):if a(j)>w then a(q)=a(j):a(
   j)=w
24 next j,q:print k")......";
25 for t=e to 1 step-1:print tab(15)a
   (t);
26 next t:print:next k
27 print:printtab(53)"powodzenia !!!"
28 get a$:if a$="" then 28
29 if a$=chr$(133) then 6
30 if a$=chr$(134) then 6
31 goto 28
```

KALENDARZ

Po uruchomieniu programu należy podać interesującą nas datę, np. datę naszych urodzin. Wpisujemy kolejno: dzień, miesiąc i rok. Następnie komputer poinformuje, który to był dzień tygodnia.

```
1 rem *****************************
2 rem * Dariusz Taurus Wroblewski *
3 rem *        Kalendarz          *
4 rem *****************************
5 poke 53280,0:poke 53281,0:poke 646,1
6 for n=0 to 6
7 read x$(n)
8 next n
9 print chr$(147)
10 input"podaj dzien ";d
11 if d<1 or d>31 then 10
12 print
13 input"podaj miesiac ";m
14 if m<1 or m>12 then 13
15 print
16 input"podaj rok ";r
17 print
18 if r<-9999 or r>9999 then 16
```

```
19 if m<3 then 21
20 goto 23
21 r=r-1
22 m=m+12
23 d=r+int(r/4)-int(r/100)+int(r/400)+3*
  m-int((m+m+1)/5)+d+1
24 d=d-int(d/7)*7
25 print:print"jest to ";x$(d)
26 get a$:if a$<>chr$(32) then 26
27 goto 9
28 data
  niedziela,poniedzialek,wtorek,sro
  da
29 data czwartek,piatek,sobota
```

PIERWIASTKOWANIE

Program do obliczania pierwiastów. Należy podać liczbę oraz stopień pierwiastka, a komputer wyświetli wynik. Tablice matematyczne w kąt!

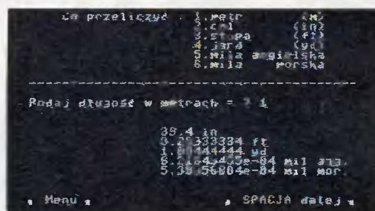
```
1 rem *****************************
2 rem * Dariusz Taurus Wroblewski *
3 rem *      Pierwiastkowanie       *
4 rem *****************************
5 poke 53280,0:poke 53281,0:poke 646,1
6 print chr$(147)
7 print"podaj :"
8 print
9 input"liczbe pierwiastkowana x=";x
10 print
11 input"stopien pierwiastka     y=";y
12 z=x^(1/y)
13 print:print:print"wynik = ";z
14 get a$:if a$<>chr$(32) then 14
15 goto 5
```

SILNIA

Program do obiczania silni dowolnej liczby. Jego jedyną wadą jest czas przeprowadzania obliczeń. Czym większą podamy liczbę, tym dłużej będziemy oczekiwali na obliczenie silni.

```
1 rem *****************************
2 rem * Dariusz Taurus Wroblewski *
3 rem *          Silnia             *
4 rem *****************************
5 dima(3000)
6 print chr$(147):poke 53280,0:poke 5328
  1,0:poke 646,1
7 print tab(5)"x ! = 1 * 2 * 3 * 4 * ...
  * x":print:print
8 input"liczba ";n%
9 if n%<0 then print tab(85)"musi to byc
  liczba nieujemna !!!":goto 26
10 print:print:print n%"! = ";:s=1:c=0
11 a(1)=1
12 for l=1 to n%
13 for k=1 to s
14 a(k)=a(k)*l+c
15 c=int(0.1*a(k))
16 a(k)=a(k)-10*c:next k
17 if c=0 then 22
18 cl=int(0.1*c):s=s+1
19 a(s)=c-10*cl
20 c=cl
21 goto 17
22 next l
23 for l=s to 1 step-1
24 a$=right$(str$(a(l)),1)
25 print a$;:next l
26 print tab(255)"spacja !!!"
27 get a$:if a$<>chr$(32) then 27
28 goto 6
```

KONWERTER MIAR



Program umożliwia przeliczanie miar:
1. Temperatury – pomiędzy stopniami
– Celsjusza
– Kelvina
– Fahrenheita
– Reaumura
2. Masy – pomiędzy jednostkami
– kilograma
– uncji
– funta
– cetnara
3. Długości – pomiędzy jednostkami
– metra
– cala
– stopy
– jarda
– mili angielskiej
– mili morskiej

Do każdej opcji dołączono (w programie) części informacyjne. Zawierają one oprócz definicji jednostek i stopni, informacje o fizykach, dzięki którym zostały wprowadzone w życie nowe skale, jednostki i stopnie.

* * *

Paweł Grabala z Suchowoli nadesłał dość interesujący program.

MUSIC-TOY V1.0

Program ten zmienia poczciwego komodorka w maszynkę do grania, a ściślej mówiąc w syntezator. Dźwięki osiągalne są z prawie całej klawiatury.

```
1 rem *****************************
2 rem *   Music - Toy v1.0         *
3 rem *                            *
4 rem *   by Fast Falcon           *
5 rem *****************************
6 rem *         Program            *
7 rem *      Public Domain         *
8 rem *****************************
9 read n$,po,k
10 for a=1 to 6
11 read a(a):b=b+a(a)
12 if a(a)<0 then 23
13 next
14 read c
15 if c<>b then print"blad w linii";nl+
  25:stop
16 b=0
17 nl=nl+5
18 for a=1 to 6
19 poke po,a(a)
20 po=po+1
21 next
22 goto 10
23 print"program "n$:print"gotowy do akc
  ji" :sys52224
24 datamusic-toy v1.0, 52224 , 52983
25 data 076,178,206,127,127,253,967
26 data 253,253,251,251,251,251,1510
27 data 247,247,247,239,239,239,1458
28 data 239,223,223,223,191,191,1290
29 data 191,253,253,251,251,251,1450
30 data 251,247,247,247,239,239,1470
31 data 239,239,223,223,223,191,1338
32 data 191,191,127,127,127,191,954
33 data 247,253,254,191,253,254,1452
34 data 191,247,253,254,191,253,1389
35 data 254,191,247,253,191,247,1383
36 data 253,254,191,251,239,127,1315
37 data 251,239,223,127,239,223,1302
38 data 127,251,239,223,127,239,1206
39 data 223,127,251,000,255,255,1111
40 data 255,090,150,226,045,123,889
41 data 207,039,133,232,081,193,885
42 data 055,180,056,196,089,247,823
43 data 158,078,010,208,162,129,745
44 data 109,103,112,137,178,237,876
45 data 059,157,020,160,069,003,468
46 data 219,207,225,018,101,219,989
47 data 118,058,039,065,138,005,423
48 data 181,157,193,036,201,182,950
49 data 237,115,078,130,020,010,590
50 data 106,059,130,072,147,107,621
51 data 004,004,004,005,005,005,27
52 data 006,006,006,007,007,008,40
53 data 008,009,009,010,010,011,57
54 data 012,013,013,014,015,016,83
55 data 017,018,019,020,021,023,118
56 data 024,026,027,029,031,032,169
57 data 034,036,039,041,043,046,239
58 data 049,052,055,058,062,065,341
59 data 069,073,078,082,087,092,481
60 data 098,104,110,117,124,131,684
61 data 139,147,156,165,175,169,951
62 data 127,141,000,220,076,049,613
63 data 234,000,000,000,000,000,234
64 data 000,000,000,000,000,000,0
65 data 000,000,000,000,000,000,0
66 data 000,000,000,000,000,000,0
67 data 000,000,000,000,000,000,0
68 data 169,000,160,000,185,003,517
69 data 204,141,000,220,173,001,739
70 data 220,025,047,204,217,047,760
71 data 204,240,016,200,192,041,893
72 data 208,234,169,000,133,251,995
73 data 133,252,160,000,076,076,697
74 data 205,169,253,141,000,220,988
75 data 173,001,220,009,127,201,731
76 data 127,208,013,185,115,204,852
77 data 133,251,185,180,204,133,1086
78 data 252,076,076,205,185,091,885
79 data 204,133,251,185,156,204,1133
80 data 133,252,140,002,204,164,895
81 data 002,192,000,240,010,136,580
82 data 132,002,172,002,204,200,712
83 data 076,006,205,096,032,009,424
84 data 206,169,000,133,002,032,542
85 data 002,205,173,002,204,141,727
86 data 006,206,032,246,205,240,935
87 data 022,238,006,206,141,001,614
88 data 212,165,251,141,000,212,981
89 data 173,251,205,009,001,141,780
90 data 004,212,076,147,205,173,817
91 data 251,205,041,254,141,004,896
92 data 212,169,001,133,002,032,549
93 data 002,205,173,002,204,141,727
94 data 007,206,032,246,205,240,936
95 data 022,238,007,206,141,008,622
96 data 212,165,251,141,007,212,988
97 data 173,252,205,009,001,141,781
98 data 011,212,076,195,205,173,872
99 data 252,205,041,254,141,011,904
100 data 212,169,002,133,002,032,550
101 data 002,205,173,002,204,141,727
102 data 008,206,032,246,205,240,937
103 data 022,238,008,206,141,015,630
104 data 212,165,251,141,014,212,995
105 data 173,253,205,009,001,141,782
106 data 018,212,076,243,205,173,927
107 data 253,205,041,254,141,018,912
108 data 212,076,221,204,165,252,1130
109 data 201,000,096,032,032,032,393
110 data 055,152,000,004,000,016,227
```

```
111 data 000,015,000,000,000,172,187
112 data 254,205,140,005,212,140,956
113 data 012,212,140,019,212,174,769
114 data 255,205,142,006,212,142,962
115 data 013,212,142,020,212,172,771
116 data 000,206,140,002,212,140,700
117 data 009,212,140,016,212,172,761
118 data 001,206,140,003,212,140,702
119 data 010,212,140,017,212,174,765
120 data 002,206,142,021,212,174,757
121 data 003,206,142,022,212,174,759
122 data 004,206,142,023,212,174,761
123 data 005,206,142,024,212,096,685
124 data 255,253,255,255,255,255,1528
125 data 255,255,255,255,255,255,1530
126 data 253,253,255,255,255,255,1526
127 data 255,255,255,255,255,255,1530
128 data 253,255,255,253,253,255,1524
129 data 191,255,017,041,036,033,573
130 data 000,025,000,000,016,012,53
131 data 001,001,009,000,000,001,12
132 data 000,000,000,000,000,001,1
133 data 000,000,000,012,025,000,37
134 data 001,000,001,036,000,001,39
135 data 009,000,012,000,005,000,26
136 data 001,000,000,008,033,000,42
137 data 036,000,016,000,000,001,53
138 data 001,024,048,000,000,000,73
139 data 004,000,000,000,001,032,37
140 data 120,032,091,255,032,163,693
141 data 253,032,021,253,032,068,659
142 data 229,120,238,032,208,162,989
143 data 255,160,016,136,208,253,1028
144 data 202,208,248,206,032,208,1104
145 data 162,007,202,224,001,208,804
146 data 251,169,006,141,032,208,807
147 data 169,001,141,033,208,169,721
148 data 000,141,134,002,169,205,651
149 data 162,096,141,021,003,142,565
150 data 020,003,169,027,141,017,377
151 data 208,088,096,189,189,189,959
152 data -1
153 rem linie data przez ign-datamaker
```

* * *

Autorem kolejnych trzech programów jest **Marcin Malinowski** z Hajnówki.

AMIKODER V1.0

Program ten umożliwia zabezpieczanie pojedynczych plików hasłami. Sam AMIKODER V1.0 zabezpieczony jest hasłem SZMATARI. Po wczytaniu i uruchomieniu programu należy podać powyższe hasło w celu uaktywnienia procedury zabezpieczającej. Sposób posługiwania się programem:

1. Wczytać i uruchomić program.
2. Po zgłoszeniu stanu gotowości wczytać program przeznaczony do zabezpieczenia hasłem.
3. Wykonać SYS 52736.
4. Wpisać hasło.
5. Zapisać zabezpieczony program na nośniku.

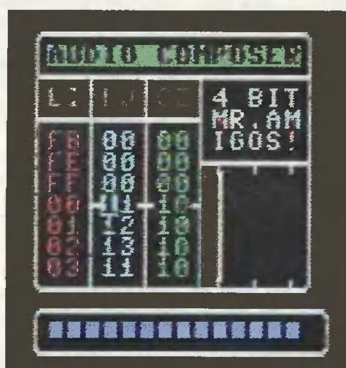
KONFIGURATOR RC

Programik przydatny szczególnie dla posiadaczy modułu RAM-CART. Umożliwia on zmianę (wybór) numeru urządzenia, pod jakim ma pracować moduł (możliwości: 0-9) – przypominam, że standardowo RAM-CART korzysta z numeru 7-0 – oraz uruchamiania programu TURBO, jeśli takowy znajduje się w pamięci modułu. KONFIGURATOR RC należy zainstalować w module, a dopiero później z niego korzystać.

```
1 poke 53281,0:print chr$(147)
2 print"konfigurator rc":print"(0-9) num
  er urzadzenia":print"( ) turbo rom"
3 sys 386:poke 376,7:print"(<=) powrot"
4 get a$:if a$="" then 3
5 if a$="<=" then sys 4096*6
6 if a$=" " then load"turbo*",peek(376)
7 poke 376,val(a$):goto 3
```

Uwaga: znak <= oznacza, że w tym miejscu należy wcisnąć klawisz "strzałka w lewo" (lewy górny klawisz).

AUDIO COMPOSER



Program służący do układania muzyczek z sampli. Utwór może składać się z maksymalnie 256 kroków. Każdy krok zawiera numer sampla ($10-$3D) oraz częstotliwość ($01-$FF). W oknie, w którym dokonuje się wszystkich zmian zamieszczone są trzy kolumny: LI – krok, NU – numer sampla, CZ – częstotliwość. Jeśli wprowadzimy do kolumny NU wartość $FF, to komputer po dojściu do tego kroku zacznie odtwarzać muzyczkę od początku. Wprowadzając wartość $00 – zaznaczy mu miejsce końca odtwarzania muzyczki.

KLAWISZOLOGIA:
strzałka w lewo – wyjście z programu,
RUN/STOP – rozpoczęcie odtwarzania utworu,
C= – zaprzestanie odtwarzania,
spacja – kasowanie zawartości linii, na której znajduje się aktualnie kursor,
RETURN – przejście do następnej linii,
CRSR (+ SHIFT) – poruszanie się po oknie
F1 – włączenie oscyloskopu,
F3 – wyłączenie oscyloskopu,
F5 – ekran włączony przy odtwarzaniu,
F7 – ekran wyłączony przy odtwarzaniu,
INST DEL – odtworzenie próbki, na której aktualnie ustawiony jest kursor,
CLR HOME – kasacja całego utworu,
S - zapis utworu na dysku,
L - wczytanie utworu,
+ – zwiększenie głośności,
– – zmniejszenie głośności.

W tej edycji Hyde Parku to już wszystko. Czekam na kolejne Wasze programy, a tymczasem pozdrawiam i wymiękam.

oprac. Robert Kuliś



◆ *1. Jak robić obrazki do konkursu Superscreen?*
2. Skąd mogę się dowiedzieć jak robić demo?
3. Gdzie można kupić program PRINT MASTER, opisywany w C&A 10/94. Może macie adres jakiejś firmy, która go sprzedaje?

Czytelnik z Sępólna

1. Obrazki do konkursu Superscreen należy robić na jednym z dostępnych programów graficznych. W przypadku C-64 będą to: Art Studio 1 i 2, Koala Paint, Saracen Paint, CDU Paint, Logo Painter, Fli Designer, Fli Graph, Fun Paint, Super Hires Editor, itd., itp. W przypadku Amigi najlepiej używać Deluxe Painta, Personal Painta, Brillance'a, czy dowolnego innego programu do rysowania. Zasady dotyczące konkursu publikujemy prawie w każdym numerze, w oddzielnej ramce.
2. Możesz się o tym dowiedzieć z serii zamieszczanych na naszych łamach artykułów pod tytułem „Jak napisać własne demo?", poza tym wiele interesujących i potrzebnych informacji uzyskuje się czytając książki o grafice komputerowej. Innym źródłem mogą być ludzie ze sceny, ale oni raczej niechętnie dzielą się swoimi tajemnicami.
3. Niestety, mimo szczerych chęci nie możemy pomóc, ponieważ większość dobrych programów użytkowych na C-64 powstała bardzo dawno i obecnie nikt ich nie rozprowadza. Jedyną szansą na ich zdobycie jest giełda lub pomoc kolegów.

JETBOY

◆ *1. Mało ostatnio widzę dokładnych opisów z mapami gier zręcznościowo-labiryntowych czy przygodowych. Jeśli możecie, to w którymś z numerów opiszcie dokładnie takie gry jak: Castle, Klątwa, Władcy Ciemności.*
2. Czy jeśli pracuję ze stacją dysków (jest ona włączona), to może też być przyłączony do komputera magnetofon?

Katarzyna Dąbrowska z Kani

1. Opisy gier w naszym magazynie są niezbyt szczegółowe, bo są to tylko recenzje. Jeżeli jednak potrzebujecie pomocy, to zaczniemy publikować także opisy z mapami. Dokładniejszy opis Klątwy znajduje się w C&A 5/95.
2. Wszystkie te urządzenia mogą być włączone jednocześnie i wcale sobie nawzajem nie przeszkadzają.

JETBOY

◆ *1. Chcielibyśmy, abyście w C&A utworzyli kącik poświęcony komputerom C-128 (BASIC V7.0, listingi, obsługa, objaśnienia, opisy portów, itp.).*

Krzysztof Bandzarewicz (z kolegami) ze Stępnicy

1. Niestety grono posiadaczy C-128 jest dość nieliczne. Jeżeli więcej Czytelników byłoby tym zainteresowanych, to z chęcią poświęcilibyśmy parę stron temu komputerowi. Posiadacze C-64 przysyłają do nas wiele swoich programów, które publikujemy w rubryce Hyde Park Programistów, z chęcią zobaczylibyśmy też programy przeznaczone na C-128.

JETBOY

◆ *1. Czy w starszej wersji C-64 głośniejszy dźwięk przy odgrywaniu samplingów wpływa korzystnie na jego jakość przy samplowaniu lub odsłuchiwaniu taśm z magnetofonu za pomocą programu Digitalizator?*
2. Co oznaczają litery w nazwie procesora A1200: MC 68EC020?
3. Czy to prawda, że firma Commodore już nie istnieje?
4. Ile kolorów posiada karta graficzna VGA na PC?
5. Czy procesor 32-bitowy o mniejszej częstotliwości może być szybszy od procesora 16-bitowego o większej częstotliwości?
6. Co wydaje lepszy dźwięk: zwykła Amiga czy PC z kartą muzyczną Sound Blaster w wersji 6-bitowej?

Marek Zmysłowski ze Skierniewic

1. Starsze wersje C-64 faktycznie mają „głośniejszą digitalizację", oznacza to, że nie ma problemów z odtwarzaniem muzyczek, w których mieszane są dźwięki z generatorów z samplami. Na nowych C-64 są z tym pewne problemy. Odsłuchiwanie samych sampli (pod warunkiem, że mamy do tego odpowiednio napisaną procedurę) odbywa się bez problemu. Jeżeli chodzi o samo samplowanie, to jego jakość nie zależy od tego, jakiego SID-a posiada nasz komputer, lecz od jakości samplera i obsługującego go programu. Słuchanie taśm z magnetofonu za pomocą programu Digitalizator przebiega na obu modelach jednakowo, ale jakość nie jest rewelacyjna.
2. Litery MC informują, że jest to produkt firmy Motorola, EC oznaczają Economic, co sprowadza się do tego, że układ pozbawiony jest jednostki MMU, a szkoda.
3. Firma rzeczywiście nie istnieje. Z najświeższych informacji wynika, że produkcja Amig zoetanie wznowiona – Commodore został wykupiony przez firmę ESCOM AG.
4. Standardowa VGA do PC ma paletę 256 kolorów. SVGA – 16,7 mln kolorow.
5. Jest to możliwe, pod warunkiem, że program jest tak napisany, by mógł wykorzystywać nowe tryby adresowania i instrukcje 32-bitowego procesora; poza tym różnica częstotliwości musi być niewielka.
6. Oczywiście źs Amiga! Ma ona przecież 4 ośmiobitowe przetworniki cyfrowo-analogowe, natomiast w SoundBlasterze jest tylko jeden taki przetwornik, wobec czego nie można uzyskać efektu stereo.

JETBOY

◆ *1. Czy Kickstart 37.299 nie może obsługiwać dysków pecetowych?*
2. Czy wymiana ROM-u jest konieczna do poprawnej obsługi dysku twardego?
3. Czy Kickstart w A600 montowany jest na podstawce?
4. Czy można podłączyć do A600 dysk twardy 3,5"?
5. Czy można kupić kości z Kickstartem 37.300?
6. Czemu firma Commodore zamontowała w A600 Kickstart, który nie pozwala na prawidłową obsługę dysku twardego?
Grzegorz Tarczyński, Szczecin

Piotr Rebis, Tychy

1. Kickstart 37.299 może obsługiwać dyski w standardzie AT-BUS, czyli te same, które stosuje się w pecetach. Problem w tym, że w wyniku jakiegoś błędu zawartego w ROM-ie Kickstart nie obsługuje dysków o większych pojemnościach (o ile dobrze pamiętam powyżej 30 MB).
2. Jeśli masz zamiar rozbudować swój komputer o dysk twardy o pojemności powyżej 30 MB, to wymiana Kickstartu będzie konieczna.
3. Kickstart w A600 jest zamontowany na podstawce.
4. Nie ma większych problemów z dołączeniem do A600 dysku twardego 3,5", o ile jest to dysk w standardzie AT-BUS. Jednak trzeba będzie zamontować go na zewnątrz, gdyż w środku nie ma na to miejsca. Problemy z Kickstartem 37.299 będą takie same, jak w wypadku dysków 2,5".
5. Tak, w niektórych serwisach.
6. Kickstart 37.299 został oznaczony jako beta, czyli taki, który jest w fazie testów. A dlaczego firma Commodore zdecydowała się na zamontowanie go w pierwszych seriach A600, pozostenie to zagadką.

BAD

◆ *1. Jak do CD-32 podpiąć stację dysków?*
2. Czy do CD-32 można dołączyć joysticki?
3. Gdzie kupić kompakty?

Mariusz Walaszczyk, Radom

1. Najlepszym, ale zarazem najdroższym (800 zł) rozwiązaniem jest przystawka SX-I opisywana na łamach C&A. Oprócz dołączenia stacji dysków, przystawka ta zamienia CD-32 w pełną A1200 (plus CD-ROM).
2. CD-32 została wyposażona w dwa gniazdka, identyczne jak w innych Amigach.
3. Kompakty dla CD-32 można znaleźć w ofertach takich firm, jak Almathera, ASEJ, Eureka.

BAD

◆ *1. Jak uruchomić Amiga BASIC z CLI?*
2. Jak zapisać program w BASIC-u na osobną dyskietkę?

Marcin Jaźwiec, Nowe Skalmierzyce

1. Należy przejść do katalogu, w którym znajduje się Amiga BASIC (polecenie cd), a następnie wpisać jego nazwę.
2. Jeśli pracujemy na komputerze wyposażonym w jedną stację dysków, to problem ten można załatwić za pomocą RAM-dysku. Wystarczy zapisać program na RAM-dysku, a następnie z poziomu Workbencha skopiować go na dyskietkę.

BAD

◆ *Jak ustawiać brzmienia i kanały MIDI w Bars&Pipes?*

Michał Bogucki, Płock

Numer kanału, na który wyprowadzana jest dana ścieżka, ustawia się za pomocą gadżetu znajdującego się na samym końcu całego opisu ścieżki, w edytorze (Tracks). Natomiast numer brzmienia (Program Change) można ustawić przechodząc do wybranej ścieżki, włączając z pull-down menu opcję wyświetlania Program Change i rysując „Program Change" w linii oznaczonej Program. W tym momencie na ekranie pojawi się requestar. Opis dotyczy programu Bars&Pipes Pro v2.5b.

BAD

● CENY ● CENY ● CENY ● CENY ● CENY ● CENY ● CENY ● CENY

Dyski PD 6,10 zł
Kaseta 12,20 zł
w ceny wliczony jest podatek VAT

Pieniądze prosimy wpłacać na konto:
Wydawnictwo Bajtek, PBK S.A. IX O/W-wa
konto nr 370031-534488-139-11
Starannie i czytelnie wypełniony kupon z dowodem wpłaty należy przysłać na adres:
Wydawnictwo Bajtek,
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NINIEJSZYM ZAMAWIAM:

Dysk PD AMIGA nr ....
Dysk PD C-64 nr ....
Kaseta C-64 nr: ❶ ❷ ❸ ❹ ❺
Imię: ....
Nazwisko: ....
Dokładny adres: ....
....
....

Kupon ważny do dnia 31.07.95

C-64 Public Domain dysk nr 42

Na dysku znajdują się następujące programy:
– The Packer v2 – paker znacznikowy działający tylko z Action Replayem. Szczegóły – patrz. str. 38.
– JAP (Just a pack)- j/w.
– Sprite Editor – prosty edytor duszków. Działa tylko z Action Replayem (patrz str. 38).
– Font editor – edytor znaków działający tylko z Action Replayem (str. 28).
– programy obsługujące układ opisany w artykule „Włącznik czasowy" na str. 36.
– dwa programy do tworzenia stereogramów (patrz str. 39).
– wszystkie programy z Hyde Parku (patrz str. 40)

Programy na C64 wydane przez L.K. AVALON

• **3D SNOOKER**
- realistyczny symulator bilarda (snooker).
• **5 A SIDE FOOTBALL**
- Piłka nożna "pięciu na pięciu"- dokładna symulacja prawdziwego spotkania ze wszystkimi możliwościami spotykanymi w tej grze.
• **AGENT UOP**
- gra platformowa. Bomby, papiery, karty magnetyczne, windy itp.itd.
• **AMERICAN 3D POOL**
- komputerowa wersja POOLa - amerykańskiej odmiany bilarda.
• **ARKTYCZNE POLOWANIE**
- cały świat dybie na życie małego pingwina - platformówka.
• **ARNIE**
- komandos Arnie ląduje na terytorium wroga z ważną misją. Musi walczyć, żeby przeżyć.
• **BALL BLASTA**
- celem gry jest zniszczenie wszystkich ceglanych bloków na 51 poziomach. Znakomita zabawa, wiele niespodzianek.
• **BALOON BATTLES**
- Phileas Fogg, zrobiwszy przerwę w Podróży Dookoła świata, pomaga Aliantom w rozpoznaniu terenu przeciwnika a i zniszczeniu jego instalacji, wykorzystując w tych celach swój słynny balon.
• **BIONIC NINJA**
- sterujesz bezlitosnym robotem uzbrojonym w samurajski miecz. Twoje zadanie polega na walce z kosmitami atakującymi bazę obronną na jednej z planet.
• **BLUE BARON**
- lecisz wspaniałym samolotem Błekitnego Barona i niszczysz tylu przeciwników, ilu zdołasz.
• **BOD SQUAD**
- tym razem podróżujesz wehikułem czasu i zbierasz małe istoty. W wykonaniu zadania przeszkadzają Ci różni wrogowie.
• **BOUNCING HEADS**
- znakomita gra arcade przypominająca nieco słynnego Pac Mana. Mnóstwo labiryntów, niespodzianek i specjalnych atrakcji.
• **CARNAGE**
- wspaniały wyścig samochodowy. Możesz ścigać się sam lub z drugą osobą. Carnage, to szaleństwo szybkich samochodów, destrukcji i czadu.
• **CASTLE**
- jest to gra komnatowa, w której należy pozbierać wszystkie porozrzucane butelki i zanieść je do piwnicy.
• **COMPENDIUM OF DARTS**
- komputerowa wersja gry w strzałki.
• **COSMIC HERO**
- gra logiczno-zręcznościowa. Dużo ciekawych plansz.
• **DOC CROC'S ...**
- poszukiwania części do komiksu po skomplikowanym labiryncie miejskich kanałów.
• **DRACONUS**
- wcielasz się w postać dzielnego kosmity, który walczy o wyzwolenie swego świata spod rządów straszliwej Bestii.
• **EDD The DUCK**
- Kaczor EDD na drodze kariery filmowej - przygodówka.
• **EOROID & ACID RUNNER**
- zestaw dwóch gier. Eoroid - gra logiczna, Acid Runner - gra zręcznościowa.
• **FIST FIGHTER**
- to walki pięciu najlepszych wojowników na świecie. Gra umożliwia pojedynek z komputerem i drugim graczem.
• **FRANKENSTEIN**
- szalony baron znów buduje swego potwora. Pomaga mu w tym sługa Egor. Musi dostarczyć mu na czas elementy jego piekielnej machiny.
• **HANS KLOSS**
- trwa II wojna światowa. Znakomity agent wywiadu usiłuje wykraść z podziemnego bunkra plany tajnej broni o wielkiej sile rażenia.
• **INTERNATIONAL ICE HOCKEY**
- wspaniały sportowy symulator umożliwiający grę jednej lub dwóm osobom.
• **INTERNATIONAL TRUCK RACING**
- międzynarodowy wyścig 38 tonowych ciężarówek.
• **IO**
- statek kosmiczny przedziera się przez wrogie oddziały, walcząc z otaczającymi go nieprzyjaciółmi.
• **KICK BOX**
- Czterej czołowi mistrzowie kick boxingu zostali wybrani, by stoczyć pojedynek w celu sprawdzenia swych umiejętności.
• **KLĄTWA**
- Gra przygodowa. Musisz uwolnić swój kraj od straszliwej klątwy, gnębiącej go przez stulecia.
• **MADRAX**
- musisz uwolnić świat od podstępnego czarnoksiężnika. Jeśli starcza Ci odwagi ruszaj w stronę zachodzącego słońca.
• **MOUNTAIN BIKE RACER**
- fascynujący, terenowy wyścig rowerowy. Pełen wielu niebezpiecznych przeszkód.
• **NEIGHBOURS**
- trzymający w napięciu wyścig uliczny. Super szybki slalom, inteligentni przeciwnicy i duża liczba opcji w grze.
• **NINJA COMMANDO**
- jako niepokonany mistrz wschodnich sztuk walki staczasz pojedynki karate z niezliczonymi przeciwnikami.
• **NOCTURNO**
- wspaniała gra logiczno - planszowa dla ludzi z wyobraźnią.
• **PARA ACADEMY**
- wstępujesz do elitarnej wojskowej formacji, szkolącej oddziały komandosów. Czy uda Ci się podołać jej wymaganiom?
• **Q 10 TANKBUSTER**
- Pilotując Q-10 musisz odszukać i zniszczyć wszystkie wrogie cele.
• **RALLY SIMULATOR**
- fascynujący wyścig samochodowy (tor widziany z góry).
• **ROBBO**
- jest to gra logiczno-zręcznościowa. Mały robocik próbuje uciec z wrogiej planety.
• **SOCCER GS**
- komputerowa symulacja piłki nożnej.
• **SPLITTER**
- Pomóż Igorowi wykonać polecenie czarodzieja Belphegorusa - poskładaj z kawałków kompletne obrazki.
• **SQUASH**
- gra sportowa - komputerowa wersja squasha.
• **TABLE TENNIS**
- wierna symulacja tenisa stołowego.
• **TAG TEAM WRESTLING**
- zawody sportowe w amerykańskich zapasach drużynowych. Starcie potężnych siłaczy.
• **TAI - CHI TORTOISE**
- wspaniałe żółwie Tai-Chi na tropie kolejnego przestępcy, tym razem w skomplikowanym labiryncie miejskich kanałów.
• **TAMER**
- myśliwiec pilotowany przez Ciebie ma dotrzeć do bazy komunistycznych rebeliantów na Jowiszu i zniszczyć ich główną kwaterę.
• **TERRAFIGHTER**
- Musisz przelecieć 8 poziomów zawierających 8 etapów, w celu zniszczenia wszystkich reaktorów wroga.
• **TITANIC BLINKY**
- duszek Blinky próbuje uratować świat od zagłady z rąk podstępnego miliardera z Teksasu.
• **ZYBEX**
- Twoim zadaniem jest zdobycie kryształu Zybexa. Na swej drodze spotykasz wielu wrogów, których musisz pokonać. Masz do dyspozycji różnorodne rodzaje broni.
• **WŁADCY CIEMNOŚCI**
- Doskonała gra przygodowa z tekstem.

Cena każdej z gier na C64 - 4,90 (49.000)zł.

Wybrane tytuły na AMIGĘ

• **SEN** 16,80(168.000)
Gra przygodowa. Senne mary to nie tylko Twoja przypadłość.
• **TITANIC BLINKY** 16,80(168.000)
Duszek Blinky uzbrojony w pistolet plazmowy zostaje zrzucony na pokład statku, by przeszkodzić szaleńcowi w podboju świata.
• **ZOMBIE** 12,20(122.000)
Wspaniała gra platformowo-labiryntowa. Cztery ogromne poziomy. Doskonała zabawa.
• **F1 TORNADO** 16,80(168.000)
Symulator lotu myśliwcem. (nie działa na A1200)
• **BLINKY SCARRY SCHOOL** 16,80(168.000)
Gra labiryntowa. Młody duszek Blinky ma tylko jedną noc na zawładnięcie zamczyskiem.
• **SANTA XMAS CAPER** 19,90(199.000)
Przepiękna gra świąteczno-zimowa. Musisz pomóc zabłąkanemu Mikołajowi wyzbierać wszystkie prezenty i uniknąć milionów pułapek.
• **AGENT CZESIO (2 dyski)** 16,80(168.000)
Labiryntówka. Nieznany nikomu agent ma do wykonania tajne zadanie.
• **ALIEN TARGET (3 dyski)** 19,90(199.000)
Kosmiczno - naziemna strzelanina. Wspaniała grafika.
• **ARNIE II** 19,90(199.000)
Kolejne przygody ARNIEGO - tym razem nowa "trójwymiarowa" oprawa graficzna. Do wykonania trzy groźne misje na zróżnicowanym terytorium.
• **DISCER** 16,80(168.000)
Uzbrojony w miotacz astronauta stacza walki z groźnymi istotami. Gra platformowa z doskonałą grafiką i efektowną animacją.
• **FIST FIGHTER** 12,20(122.000)
Pojedynki pięciu najlepszych wojowników na świecie. Możliwość walki z drugim graczem.
• **FRANKENSTEIN** 12,20(122.000)
Szalony baron znów buduje swego potwora. Pomaga mu w tym jego wierny sługa Egor. Znakomita gra platformowa.
• **INTERNATIONAL SOCCER** 16,80(168.000)
Piłka nożna w doskonałej oprawie. Możliwość definiowania wszystkich elementów gry.
• **OKRĘTY** 12,20(122.000)
Komputerowa wersja znanej wszystkim gry z dużą ilością dodatkowych opcji.
• **WILD WEST** 12,20(122.000)
Strzelanina na Dzikim Zachodzie. Nieustraszony łowca w pościgu za groźnym bandytą.

Pełną ofertę gier na AMIGĘ można otrzymać po przesłaniu do nas opłaconej koperty zwrotnej z dopiskiem TOP AMIGA.

Wymienione programy dostępne są w sprzedaży wysyłkowej oraz w każdym dobrym sklepie komputerowym.

Zapraszamy na zakupy. W wypadku zamówienia wysyłkowego do obliczonej ceny należy doliczyć koszty przesyłki w wysokości 2,- zł (20.000).

Przy zamawianiu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera i nośnika (kaseta lub dysk).

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

SPRZEDAM

● Lub zamienię na odtwarzacz CD: C-64 II, 1541 II, Turbo Corder, 130 dysków, 15 kaset, Disk Box, 2 joysticki, Action Plus V7.3, Final III, Black Box V3.2, podkładkę pod mysz, mysz, osłony, dużo literatury, opisy. Cena 3,8 mln. Maciej Makarczyk, ul. Studzińskiego 40/4, 91-498 Łódź.

● C-64, magnetofon, Black Box V8, 2 joysticki, 18 kaset (3 oryginały) za 250 zł, gry TV Video Computer Console 2600 za 30 zł, lub zamienię wszystko na dowolną Amigę (z dopłatą). Patryk Sienkiewicz, ul. Przasnyska 11, 06-400 Ciechanów.

● C-64 (stan dobry), megnetofon (nowy, na gwarancji), B kaset, Black Box instrukcja obsługi po angielsku i polsku. Cena 200 zł. Adrian Rozner, 32-60B Osiek 1211, tel. 58-208.

● Za 250 zł: C-64 II, magnetofon, Black Box, Quick Box, moduł z grą, oprogramowanie na kasetach, pokrywa na klawiaturę, joystick, polską instrukcję do C-64, opisy i kody gier, kaiążki i czasopisma do C-64. Woziński Waldemar, Lutom 18, 89-642 Rytel.

● Za 180 zł: stację 1541 II, Final III z polską instrukcją, oprogramowanie na dyskietkach, pudełko na dyski i zestaw gier Smash 16. Stan idealny. Woziński Waldemar, Lutom 18, 89-642 Rytel.

● C-64 C, 1541 II, 1530, Final III, X, oprogramowanie na dyskietkach i kasetach, Disc Box, 4 joysticki, mysz, ponad 100 gazet komputerowych, literatura. Cena 4 mln. T. Drabik, Gdynia 81-595 Karwiny 3, ul. Makuszyńskiego 17c/9.

●● C-64, 1541 II, magnetofon, Black Box 4 i 7, Moduł III, gry, oprogramowanie na kasetach i dyskietkach. Extra stan! Lub zamienię na A500 lub 600 1 MB, stacja 5,25 lub 3,5, mysz 50 dysków (same gry). Dopłata 200 zł. Może więcej. Marcin Wegera, 22-207 Żuków.

● Pilnie! C-64 II, 1541 II, 1530, pokrywę, Black Box V5, 3 Super Games, 2 joysticki, oprogramowanie na kasetach i dyskietkach, literatura. Całość w idealnym stanie za jedyne 250 zł. Krzysztof Krzymkowski, ul. Wyszyńskiego 2/12, 86-105 Świecie n. W. Tel. (0-532) 14-464.

● C-128 D z kompletnym wyposazeniem, oprogramowaniem i literaturą. Krzysztof Bandzarewicz, Stapnica 72-112, Jagiellońska 16a.

● C-64 II (roczny, bardzo mało używany), zasilacz, magnetofon 1530, kasety, Black Box V8, obudowa ochronna, literaturę, numery C&A z lat 92-95, ok. 25 sztuk. Cena 250 zł. Radio samochodowe z odtwarzaczem kasetowym STEREO THDMPSDNIC. Cena 40 zł. Układy scalone do C-64, C-64 II: CIA, SID, VIC i wiele innych. Cena do uzgodnienia. Bogdan Szelast, ul. Kopernika 7/42, 36-200 Brzozów.

● UWAGA OKAZJA! (ND I PILNE), C-64 II, stacja 1541 II, dyski, joy, bogata literatura, cartridge. Stan idealny. Cena: 240 zł. Możliwa zniżka! Piotr Filipowski, ul. Szopkarzy 2/45, 31-228 Kraków. Taniej nie kupisz!

● C-64 II – 180 zł i 1541 II – 180 zł. Magnetofon – 20 zł – wszystko z gwarancją 6 m-cy. Drukarka 7 i 9 igłowa, dyskietki, taśmy, Black Box, Final III, joysticki, pokrywa, syntezator do zapisu i odczytu głosu, czujniki "INFRARED" – zawsze aktualne. Info: Olszewski, Zdrojowa 43, 57-320 Polanica.

● C-64, stację 1541 II, mysz, Action Replay 7.2 za 380 zł. Piotr Czerwiński, Wałbrzych, ul. Krasińskiego 32/2, 58-309.

● C-64, 1541 II, mysz 1351, mouse-pad, magnetofon, dyski, kasety, Disc Box, literatura, pokrywa za 300-350 zł. Stan idealny. Pilne! Adam Długas, ul. Mickiewicza 5/2, 41-700 Ruda Śląska.

● C-64, magnetofon, zasilacz, cartridge X, oprogramowanie na kasetach, literatura. Cena 1,8 mln. Łukasz Szmel, ul. Żurawicka 9, 02-495 W-wa Ursus, tel. 867-75, 55.

● Stację 1541 II (18 m-cy). Stan idealny. Cena 150 zł. Pilnie. Papłowski Grzegorz, ul. Topolowa 22, 14-300 Morąg.

● C-64 II, magnetofon (1991), 2 joysticki, przedłużacz, mysz, mouse ped, kasety, literatura – 150 zł. Roch Polański, ul. Łużycka 49/28, 30-658 Kraków.

● C-64 II, magnetofon (150 zł), 1541 II (200 zł), oprogramowanie na kasetach i dyskietkach, pokrywa, instrukcja po polsku. Razem 320 zł. Tomek Przebinda, Tenczynek 547, 32-087 Tenczynek, tel. (012) 8-20572.

● C-64 II (17.01.92) Datasette 1530 CN2, Black Box V3.0, Final III, literatura, oprogramowanie na stercie kaset (wszystko sten bardzo dobry, mało używane). Cena 220 zł. Możliwość negocjacji. Masz pytania, napisz! Krystian Margas, os. Jagiellońska 45/1, 63-000 Środa Wlkp, tel. (0-665) 55-174.

● C-64 II, magnetofon, 2 joysticki, zasilacz, Final III, Black Box 4.5, oprogramowanie na kasetach, pokrywę na klawiaturę, instrukcję obsługi, wkrętak do głowicy. Wszystko (stan idealny): 250 zł. Maciej Kurkiewicz, ul. Kościelna 27/6, 74-100 Gryfino, tel. 164934.

● C-64, magnetofon, zasilacz, Black Box III, oprogramowanie na kasetach, 10 magazynó "C&A". Cena 150 zł. Piotr Jarząbaki, 97400 Bełchatów, os. Dolnośląskie 206/18, tel. (044) 322241 (prosić Piotrka).

● C-64, magnetofon, Black box 3.2, 2 joysticki, Top Star, oprogramowanie, monitor mono SANYO i literaturę. Cena 150 zł. Łukasz Denis, ul. Leśmiana 5/22, 82-300 Elbląg.

● C-64 C, 1541 II, Datasette, oprogramowanie na kasetach i dyskietkach, Disc Box, Black box V3, V8, final II, III, moduł z grami, joystick, czasopisma Bajtek 86-90 r, Komputer 86-90 r. Całość 1 rok. Lub zamienię na A500, 500 Plus. Anata Jurewicz, ul. Zamkowa 7/18, 21-500 Biała Podlaska, tel. 43-20-9B.

● Drukarkę Commodore MPS-803 – 1,5 mln. Stację 1541 II (bez zasilacza) – 1,1 mln. OSKAR ZAPŁATA, 72-412 Troszyn.

● C-64 II, magnetofon, Black Box III, Action Replay V7.2, joystick, kasety z oprogramowaniem, wśród nich wiele nowości. Wszystko za ok. 250 zł. Dwie książki o C-84 za 8 zł. Sprzedam TV GAME czyli gry TV (1200 gier)! Cena 30 zł. Rafał Krawczyk, ul. Kochanowskiego 5/76, 83-300 Pleszew, tel. 0-82, 422-183.

I PILNIE! C-64, magnetofon, Black Box V4, X, Final III, około 50 kaset, mysz, drukarkę SEIKOSHA SP-1000 VC. Cena 300 zł. Leszek Ciąćka, ul. gen. Popiawskiego 45, 05-300 Mińsk - Maz.

● C-64 (bez dźwięku), atację 1541 (uszkodzona), Black Box V3, Joy SKORPION, magnetofon, pokrywę na klawiaturę, pudełko na dyski (100), oprogramowanie. Cena: 200 zł. P. Sikorski, ul. Makowa 4/10, 62-510 Konin, tel. 450-299.

● Tele – Text do C-64 – 125 zł. Lub zamienię na amigowski (gwarancja). Ryszard Boratyn, 73-110 Stargard Szczeciński, ul. Woj. Polskiego 7/53 (092) 776931.

● Stację dysków 1541 II, Disk Box, 50 dyskiatak. Cena 170 zł. Sokołowski Sławek, 67-200 Głogów, ul. Rynek 1/6

● A500, 1 MB, 2 joysticki, 100 dysków i pudło, aut. przeł. mysz-joy, literatura – 500 zł. Kolorowy Philips CMB833 II i filtr szklany – 650 zł. C&A 12/94 – aktualny – 25 zł. Stan sprzętu OK. Adamowicz Aleksander, Drzeszkowej 7/2, 59-220 Legnica, tel. (076) 29747.

● A500, 1 MB, stan idealny, literatura, oprogramowanie, mysz, joystick, mouse – pad, pokrywa. Cena 650 zł. Adam Dziadkiewicz, 13-200 Działdowo, ul. Hallera 22, tel. 31-86 (0-215) po 18.

● ACDTV 1 MB, wyłącznik CD-RDMu, VBS, stacna 3,5" i inne wyposażenie. Cena 650 – 700 (do uzgodnienia) lub zamienię na A600. Paweł Mazur, ul. Rąbieńska 129 Łódź, tel. (0-42) 560-676.

● 0,5 MB RAM z zegarem do ą500 lub zamienię na: stację dysków do C-64 (1541 lub 1541 II lub inną), możliwość niewielkiej dopłaty. Tomasz Wróbel, Dąbkowice Górne 32, 99-400 Łowicz.

● VBS do każdej Amigi. Cena tylko 20 zł. Kasety VBS nagrane odstąpię lub wymienię. Info: Koperta i znaczek. Janusz Matuszak, ul. Dylonga 10/4, 41-605 Świętochłowice.

● A500 1 MB – 400 zł. Monitor 1064S - 400 zł. Mega RAM HD 2 MB Fast RAM OHDD (kontroler twardego dysku AT-BUS oraz rozszerzenie Fast RAM do 8 MB) – 355 zł. Dariusz Przyborowski, ul. Grodzieńska 14/70, 19-300 Ełk.

● A1200, HDD 280 MB (1600 zł), digitizer obrazu FG24 (300 zł). Mariusz Maciąg, ul. Różana 7 m 32, 11-400 Kętrzyn, tel. (0-B86) 40-04 (po dwudziestej).

● ACDTV prod. japońskiej (07.93r), klawiatura, pilot na podczerwień, mysz, stacja dyskó 3,5" – cena 650 zł (do uzgodnienia), lub zamienię na ACD-32 za stosownym rozliczeniem (mogą być compacty). Oferty kierować na adres: Paweł Norocik, 97-300 Piotrków Trybunalski, ul. Szeroka 14 m 5.

● A600 1 MB, Disk Box, 2 myszy, podkładka, joysticki, pisma Cena: ok. 600 zł. Ewentualnie zamienię na A1200 z/bez osprzętu dodatkowego oraz dopłacę (do uzgodnienia). Tomasz Wrzodak, ul. P. Skargi 9 "H", 96-300 Żyrardów.

● A1200 na gwarancji, mysz, Disk Box, dyskietki, oprogramowanie, joystick, literaturę. Cena ok. 1200 zł. Paweł Dymny, Siedlce, ul. Chrobrego 14/80, tel. 207-82.

● A600 HD (HDD 20 MB), 2 MB RAM, pokrywa, mouse – pad, dyski, gwarancja – 800 zł, oraz ACD32 z 3 kompaktami – 500 zł. Całość chętnie zamienię na A1200. Paweł Gostyński, ul. Jodłowa 12, 61-427 Poznań, tel. (0-61) 300-166, prosić Pawła.

● ACDTV kpl – 700 zł. Monitor kolorowy, stereofoniczny Schnider do Amigi – 400 zł. C-64 II, magnetofon, 1541 II, joystick, dyski, Disk Box – 300 zł. K. Kuraś, Więckowice 111, 32-830 Wojnicz, tel. (014) 79041B.

● A1200, oprogramowanie. Stan bdb. Przemek Drużyński, ul. Kiełbasiewicza 9/38, 86-100 Inowrocław (0-536) 20-662. Cena 950 zł.

● A1200 (gwarancja), 2 mysze, joystick, oryginalne oprogramowanie o wartości 300 zł. Czasopisma, cena 1300 zł. Paweł Gładkowski, ul. Grunwaldzka 13B/5, 12-140 Świętajno, tel. 135.

● A1200, 1.5 roczna, dyski, sampler STERED, literatura – 1200 zł. Monitor kolor Philips z filtrem – 550 zł. Stan sprzętu b. dobry. Krzysztof Zakolski, 84-342 Pogorzelice, tel. (0-59) 612-094.

● A2000 C 1 MB RAM, KickStart 1.3 – 650 zł. FDD 3,5" do Amigi – 120 zł. FDD 5,25" – 80 zł. 100 dyskietek 5,25" – 50 gr/szt. VBS – 25 zł. Kasata VBS (FISH 900-1000) – 25 zł. Modulator VIDEO do A500 – 15 zł. J. U. Ul. Szpitalna 27/31/17, 33-100 Tarnów, tel. 0-14-21-83-05.

● A600, klawialura QWERTY, dyski, 2 joysticki. Cena 5500 zł. Kargul Tomasz, Wojnicz – Ratnawy 59, 32-830 Wojnicz, tel. (0-14) 79-02-98.

● A600, 2 MB RAM, HDD 360 MB, dyski z grami, pokrywa, mysz, mouse pad, instrukcję. Cena 1600 zł. Łukasz Dębowski, 05-820 Piastów, ul. Wysockiego 4 m 86, tel. 723-47-17.

● A1200, full dysków, obszerna literatura, czasopisma (1350 zł), interfejs MIDI oraz KEYBOARD CASIO CT-660 (650 zł). Cena do uzgodnienia. Krzysztof Połojański, ul. Armii Krajowej 7/9, 11-500 Giżycko, tel. 20-60.

● A500 1 MB, modulator, mysz, dyski. Cena 550 zł. Artur Bolesta, 82-300 Elbląg, ul. Władysława IV 26/14, tel. 34-98-43.

● A500 2,5 MB wraz z CD RDM (gwarancja), oprogramowanie, literatura. Cena 800 zl. Dariusz Kaźmierczak, ul. Modra 25/5, 60-387 Poznań, tel. 688-986 kier. 0-61.

KUPIĘ

● Action Replay V7.3 w cenie do 18 – 20 zł. Oferty: Koperta i znaczek za 0,5 zł. Dominik Radziejewski, ul. Nowy Rynek 6/4, 82-095 Murowana Goślina.

● Numery arychiwalne C&A od numeru 1/1992 do 6/1994. Cena jednego egzemplarza do uzgodnienia, nie wyższa niż 1 zł. Kiereś Krzysztof, 07-400 Ostrołęka, ul. Farna 14.

● Modem (2400 BPS, korekcja, kompresja). Michał Domarus, ul. Polna 6/2, 84-200 Wejherowo, tel. (0-58) 726301.

● Action Replay, mapę pemięci C-64, książki o kodzie maszynowym C-64, Secret Service nr 1-7 oraz różne inne numery, numery C&A, instrukcję obsługi stacji 1541 II. Krzysztof Morgiel, ul. Estkowskiego 10, 63-600 Kępno, tel. (0-47) 22339 (od 15-tej). Oferty z ceną.

● Roczniki Secret Service i Top Secret, Final III oraz gry: F-16 Combat Pilot, Mig 29M, Complex, Marco Police, Grand Prix Unlimited, Pole Position 2, Warm Up!, dream Team (C-64 dysk). Dariusz Romanowski, Bamówko 50/3, 74-311 Różańsko.

● C&A 3, 7, 8, 9, 12/92. Cena 1,5 zł/szt. Kupię kasetę do C-64 nr 40 (labiryntowe). Cena taśmy ok. 2 zł. Sprzedam instrukcję jak przegrywać zabezpieczone gry i programy na C-64. Oferty proszę przysyłać na adres: Marcin Sroczyński, ul. Szpakowa 43, 58-280 Bielawa.

● Action Replay V7.3 w cenie do 20 zł. Michał Grabowski, ul. Łokietka B/57, 88-100 Inowrocław.

● Pilnie programy PD (dysk/kaseta na C-64). Oferty i znaczek zwrotny na adres: Katerzyna Dąbrowska, ul. Słowackiago 6, 05-805 Kenie k/Warszawy. Zawsze aktualne. Dziewczyny, które chcą wstąpić do grupy piszciel

● Sprawną, mało używaną stecję 1541 II oraz dyski i instrukcję obsługi. Oferty wraz z ceną proszę przesyłać na adres: Andrzej Żurawicki, ul. Nad Zalewem 32b/1,-59-500 Złotoryja.

● C-84 w cenie do 300 zł. Sprzedam A600 na gwarancji z dyskami za 300 zł lub wymienię ją na C-64. Oferty wraz z 1 zł na koszty korespondencji kierować do: Paweł Tomasik, ul. Wolności, 42-460 Mierzęcice.

● Gry, użytki i dema (C-64 – dysk). Oferty (listowne): Bogdan Sobczak, ul. Ogrodowa 20/1, 82-800 Kalisz.

I Do C-64 gry: Kołony, Pirates lub podobne (po polsku, dysk). Rafał Czapiewski, ul. Waryńskiego 4a, 89-600 Chojnice

● A500 (1 MB) lub A500 Plus z dodetkami. Oferty tylko z woj. cz-wskie z opisem i ceną kierować na adres: M. Niewladomski, ul. Mała 1, 42-100 Kłobuck.

● Tanio, w dobrym stanie A1200 (ok. 300 – 400 zł), A500 lub A500 Plus (ok. 250 – 300 zł), klawiaturę C-64 (ok. .100 zł), układ LR 38125 (ok. 50 – 70 zł). Oferty listowne wraz ze szczegółowym opisem stanu technicznego oraz ceny proszę kierować na adres: J. S. 37-700 Przemyśl, ul. Słowackiago 96 m 21.

● C-64, stację dysków, monitor (razem lub osobno). Kontakt listowny (50 groszy na znaczek i kopertę zwrotną). M. K. Ul. Prosta Bb/4, 07-200 Wyszków.

● Pełny program GEOS V2.0 na C-64 lub poszczególne aplikacje tego systemu: Geochart, PolFont, GeoWrite 2.0, GeoPaint, GeoCalc, GeoFile itp. Oferty kierować – Paweł Jurek, ul. Czeska 8E/4, 73-110 Stargard Szcz.

● BAJERY do C-64, wszelkie przystawki i udoskonalenia. Oferty z ceną: Kraków, 30-619, ul. Gołaśka 12/1, R. Jankowski.

● Pióro świetlne oraz sampler do C-64 (łącznie z instrukcjami obsługi). Michel Janusz, ul. Kościelna 58 m 9, 05-200 Wołomin.

● C-64 lub C-128 z zasilaczem, magnetofonem, kasetami, modułami. Cena do 150 zł. Tomasz Ryś, 63-437 Chojnik 84.

● A1200 za rozsądną cenę. Korona konrad, ul. 11-go Listopada 49, 38-300 Gorlice, tel. 520-998.

● Kasety VBS na komputer A1200. Dferty na adres: Krzysztof Konarski, oś. Starzyńskiego 1/32, 99-400 Łowicz.

●● Specjalny numer "Bajtka" tylko o Commodore. Piotr Dudek, ul. Hutnicza 56/23, 43-100 Tychy.

● Stację dysków VC 1571, VC 1581 i książkę "Der Commodore 64 und der rest der welt" – Bruckmana, wydana przez GmbH Dusseldorf, 1984. Krzysztof Żelak, ul. Wietrzna 2, 37-550 Radymno.

● Sprawną stację dysków 1541 II lub 1541 do C-64 w cenie 120 zł. Dferty proszę kierować na adres: Marcin Rudziński, Terebin 9, 22-550 Werbkowice.

● Do C-64 programy użytkowe i gry, Edytor PL, instrukcję do programu MULTIPLAN, drukarkę. Mariusz Kandzierski, Maszki 53, 24-204 Wojciechów.

● Układ SID 65B1 oraz używaną drukarkę Mera – Błonie D-100. Sprzedam tanio układy cyfrowe serii MCY i UCY oraz kondensatory ceramiczne (cennik wysyłam zainteresowanym). Pólkowski Mariusz, ul. Chopina 19, 08-450 Łaskarzew.

● Sprawną stację dysków 1541 II do C-64, w cenie do 130 zł, z oprogramowaniem. Marcin Pilzak, ul. Kielecka 19/12. 41-220 Sosnowiec.

● Grę "Lemmings" na C-64 (taśma) do 15 zł – PILNE. Radosław Woźniak, Sierniki 8, 64-610 Rogoźno WLKP.

● Stację dysków do C-64. Olerty z cenami oraz informacją o stanie technicznym. Sebastian Paroń, ul. Roweckiego 12A/305, 45-256 Opoie.

● Mysz do C-64. Ddstąpię komplety "64+4", "Kebab" za dobry kontakt z użytkownikiem GEOSA 2.0 (wereja angielska). Oferty na adres: Marian Gołembski, Będargowo 7/2, 72-001 Kołbaskowo.

● Koniecznie i pilnie wtyk do USER PORTU. Cena do uzgodnienia. Roman Chudy, ul. Dgrodowa 42, 42-115 Pajęczno, tel. (034) 112-687 (po 14.00).

● UWAGA! Poszukuję programu GeoChart na C-64. PILNIE! Kto mi pomoże? Szukam też programów (dysk) do edycji i druku gazety. Za wyjątkiem GeoPublish. Tomasz Gębsła, Dr. Męcz. Mayd. 53/4, 20-325 Lublin.

● 1541 II, Action lub Final III, dyskietki do 150 zł. Marcin Śliwczyński, SCHWOPL 6, 75-903 Koszalin 8

● C-64 (dowolny) ze stacją (także dowolną) do 50 zł. Remigiusz Pietraszko, ul. Szopena 9d/5, 66-300 Międzyrzecz WLKP, tel. 4716.

● Grę PEGASUS wraz z cartridge'ami. Piotr Urbaniak, ul. Przelajowa 9 m 14, 94-045 Łódź.

● Gry FLYING SHARK, GRYZOR, ELEVATOR ACTIDN na SPECTRUM. Kontakt listowny lub telefoniczny 593-860. Andrzej Patarsburski, ul. Romera 91/6, kod: 71-246 Szczecin.

● Kości pamięci ZIP. Rozszerzenia, karty pamięci, konlrolery, twarde dyski do A500 lub A2000. Tomasz Marak, ul. Stawowa 9/1B, 3B-600 Lesko, tel. (0-1376) 84-72 (7.00 – 15.00).

● Archiwalne nr C&A: 8/93; 5-12/94; 1,2/95r. Draz magazynu AMIGA: 0,1,2,4/92, 1-4,7/93r. Tomasz Kozakowski, ul. Żelazna 53/4, tel. 611051, 25-014 Kielce.

● Za dobrą cenę roczniki C&A z lat 1992 – 1994. Oferty proszę kierować na adres: Leszek Winiarek, os. Wojska Polskiego 22/2/7, 57-402 Nowa Ruda.

● Kupię "pinbsłle" chodzące na A1200, 3.0, 2 MB i emulator A500 na A1200. Oferty z ceną kierować na adres: Krzysztof Szymański, ul. Spółdzielcza 36/29, 57-300 Kłodzko.

● Mysz do C-64. Sprzedam Hypra – Disk – Moduł – 15 zł. Kupię GEOS. Szukam nowych kontaktów 12B i 84. Tylko dysk. Piotr Matuszewski, ul. Myśliborska 1B, 80-432 Poznań, tel. 488-134.

● Moduły Final III, Action Replay V7.3 oba z instrukcjami. Wtyk do USER PDRTU. Stację do c-64, 1541 II do 100 zł. Goworek Sebastian, ul. Fortaczna 16/28, 58-314 Wałbrzych.

ZAMIENIĘ

● A500, 2 MB RAM, mouse pad, joystick PYTHDN, dyski, modulator TV na 2 letnią A1200 z wyposażeniem fabrycznym, czyli: zasilacz, mysz. Tel. 620-52-19 po 18.00, ul. Sienna 43 m 13b, 00-121 Warszawa. Pytać o Marlina.

● Elektryczną giterę basową na 1541 II i książkę:"Grafika komputerowa" – R. Baumana na Finala III. Marcin Kiliszewski, ul. Browarowa 5/35, 88-400 Żnin, tel. (0-534) 21-659.

● Małą kolażówkę w stanie dobrym na C-64. Tomasz Kaniewski, ul. Tysiąclecla 86/22, 82-010 Pobiedziska.

● C-64 C (pokrywa), stację 1541 II (lekko uszkodzona), oprogramowanie na C-128 D, ewentualnie dopłacę do 100 zł. Waldemar Buczak. ul. Kopernika 4/9, 84-200 Wejherowo, tel. (0-58) 72-49-65.

● A500 1 MB RAM, dyski na C-84 z magnetofonem za dopłatą 100 zł. Do oferty dołącz 1 za na koszty przesyłki. Krzysztof Duda, Sienkiewicza 3, 42-595 Sączów, dop. KADETSOFT.

● Magnetowid YOKO plus mała dopłata na drukarkę do C-64. Ostrów WLKP. (064) 37-16-89 od 17.00; 38-33-46 do 17.00.

● C-64, magnetofon, stacja, akcesoria (450 zł), Video (400 zł), wieża (magnetofon, korektor, wzmacniacz 4*80W, kolumny 90W*2 – 1100 zł), na PC 486 w dowolnej konfiguracji, lub eprzedem. Mirosław Reszka, 77-138 Borowy Młyn, tel. (0-593) 18-579.

● Na dowolną Amigę: C-64, magnetofon, 1 joystick, Black Box V8, Final II, oprogramowanie na kasatach, opisy gier, kaiążki o Commodore, gazety, lub sprzedam. Michał Sadowski, Czecha 6/3, 61-286 Poznań.

● C-64, 1541 II, magnetofon, myszkę, dyski, kasety, Black Box oraz 2 joysticki na A500 lub 800 (dopłacę 200 – 350 zł). Marcin Podsiadło, Ogrodzieniec, ul. Zuzanki 2.

● C-64 (magnetofon), literatura, numery C&A, 2 joysticki, oprogramowanie, Black Box V8 na motor WSK, PANDNIA lub inny, albo pilnie sprzedam za ok. 150 zł. Krzysztof Witkowski, 05-120 Legionowo, ul. Warszawska 46/41.

● C-84, 2 magnetofony, 5 joysticków, kasety, pisma o grach, komiksy (Batman itp.), mysz, mouse pad, 3 cartridge na A500 (Plus) 1 MB wraz z modulatorem lub eprzedam za 380 – 350 zł (razem lub osobno). Kontakt tylko listowny. Jacek Leszcz, ul. Jarochowskiego 34a/2, 60-238 Poznań.

● C-84 na Amigę 600, lub sprzedam. Wyposażenie do C-64: magnetofon, zasilacz, 2 moduły, kasety, 2 joysticki, pokrywa. Cena 250 zł. Stanisław Wałęga, 39-204 Żyraków 103.

● Na monitor kolor do Amigi PC-286 (Commodore PC-30), twardy dysk, FDD 3,5" (1,44 MB) i FDD 5 1/4" (360 KB), monitor mono Hercules. Krzysztof Jarmużewski, ul. Dąbrowszczakó 2 m 3, 03-474 Warszawa.

● Grę TV PEGASUS oraz 100 gier, egzemplarze Bajtka 87-89r na dowolną sprawną stację dysków do C-64 razem z dyskietkami. Łukasz Jochymek, ul. Kadłubka 15A, 32-500 Chrzanów.

● Pistolet STRASZAK lub Wallkman UNIVERSUN CPR 1025 na: monitor do C-64 lub stację dysków do C-64. Piotr Możdzen – Sikora, Harkabuz 24A, 34-721 Raba Wyżna.

● Mini wieżę HI-FI (pilot, kolumny) na C-64 wraz z osprzętem (za stację dopłacę), lub na C-128, C-128 D. Arek Cyman, Dlszewka 5, 89-412 Sośno, tel. 88-46-98 (po 15.00).

● C-64, 1541 II, magnetofon, Final III, kasety, dyskietki, pudełko, literaturę, joy. Wszystko w bardzo dobrym atanie, na A1200 lub A500 w dobrym stanie, oczywiście dopłata ok. 300 zł. Tomasz Wagner, ul. H. Sawickiej 7/4, Jastrzębie Zdrój 44-330.

● Grabber FG24 na drukarkę D100 lub nowszą, oraz oryginalne gry: Mantor, Franko, Sen, Dperation Stealth, Koło Szczęścia na inne oryginały. Grydyk Maciej, Folusz 57, 36-222 Pocz. Clekiin.

● A500, 1 MB, modulator, stacja 5,25", pokrywa, instrukcja, mysz na A600 HD lub A1200. Karol Witwicki, ul. Żołkiewskiego 5/27, 05-820 Piastów, tel. 723-36-37.

● C-64 VGS, monitor, 3 joysticki, X, 3 Super Game, magnetofon, kasety na kolorowy monitor. Michał Bartoszewski, ul. Przyszkole 14 m. 28, 93-549 Łódź.

RÓŻNE

● Nawiążę kontakty w celu wymlany opisów gier. Michel Janusz, 05-200 Wołomin, ul. Kościelna 58 m 9.

● Ludzie! W stanie pomroczności jasnej UFD wzięło z taśmy "RELDKATOR" Pawła "Polonusa" S. Miałem TAKIE kombinerki a teraz rękę w naczniu. No jak – pomożecie? Miroałąw Chudziński, ul. Mazurska 9c/5, B0-513 Gdańsk.

● UWAGA! Poszukuję nowych kontaktów na C-64 (dysk). 100% Reply! Pisz na: VALAR/MIRACLE Krzysztof Chmiela, ul. Piotrkowska 4d/11, 45-334 OPOLE.

● Grupe MAXVEL <AMIGA> pilnie poszukuje grafików, muzyków, koderów itp. 100% REPLY a więc nie śpij, obudź się kimkolwiek jestaś i napisz do: Daniela Serwatki/MR. STAIN, Masz-

SUPERMARKET

1. Ogłoszenia przyjmowane są tylko od osób prywatnych i WYŁĄCZNIE Z ZAŁĄCZONYM AKTUALNYM KUPONEM.
2. Tekst ogłoszenia może się składać z 250 znaków (łącznie ze spacjami).
3. Ogłoszenie oprócz oferty powinno zawierać cenę i musi zawierać DOKŁADNY ADRES ogłaszającego. Za błędy wynikające z niestarannego pisma redakcja nie odpowiada.
4. Wszystkie ogłoszenia są traktowane jako jednorazowe bez względu na liczbę nadesłanych kuponów. Jeżeli Czytelnik chce, aby jego oferta została wielokrotnie opublikowana, musi nadesłać do redakcji oddzielne listy z kuponami.
5. Ogłoszenia dotyczące sprzedaży/kupna/wymiany nielegalnych kopii programów/książek będą odrzucane.
6. Oferty będą ukazywać się w kolejności nadsyłania.
7. Ogłoszenia prosimy przysyłać na kartkach pocztowych.

Ogłoszenia drobne

Firmy, sklepy a także osoby prywatne mogą zamieszczać w „C&A" drobne ogłoszenia ramkowe o wymiarach 40x60 mm (1/16 strony). Oto warunki:

1. Ogłoszenie powinno zawierać wyłącznie tekst (znaki firmowe bądź inne przeznaczone do reprodukcji nie będą drukowane).
2. Treść ogłoszenia może się składać z maksymalnie 400 znaków.
3. Cena ogłoszenia wynosi 488 tys. zł. Wpłaty należy dokonać na konto Wydawnictwa BAJTEK (numer konta - patrz str. 50, kupon prenumeraty).
4. Ogłoszenie należy nadsyłać **na adres redakcji koniecznie z załączoną kserokopią dowodu wpłaty.**
5. Ogłoszenie zostanie opublikowane tak szybko jak to możliwe (prosimy uwzględnić fakt, że cykl wydawniczy trwa ok. 4-5 tygodni).

Opłaca się!
Nakład „C&A" przekracza łączny nakład pism konkurencyjnychl

Kupon ważny do 31 sierpnia 1995

SUPERMARKET

kowice 35, 32-82B Biadoliny Szlach. Co złego to nie my, to Święty Mikołaj.

● Wymiana gier na C64. Prześlij katalog na dysku oraz info jak chcesz się wymieniać. Mój katalog wysyłam na przesłanym do mnie dysku. 100% odpowiedzi. Przemek Wójcik, Kochanowskiego 9/19, 66-400 Gorzów, tel. 291-380 po 18.30.

● Grupa ADEPT – PARADOS (A500 i 600) poszukuje: swapper'ów, coder'ów, grafików, muzyków. Jeśli ktoś zgodzi się na wapółpracę z nami, prosimy odpowiedzi listowne nadsyłać pod adres: Tomasz Malinowski, ul. 1-go Maja 7B/7, 18-200 Wysokie Mazowieckie.

● Hej! Najlepsze programy muzyczne, graficzne itd. Wymiana doświadczeń. Napisz: Bartłomiej Karpeta, ul. Jachowskiego 14/20, 26-500 Szydłowiec (only tape).

● Hej! Grupe UNITY poszukuje ludzi wszelkich specjalności na C-64. Jeśli potrafisz, to przyjedź lub skontaktuj się ze mną. Poszukuję C&A nr 4/94. Pisz na adres: MURDOCK/UNITY, Wojciech Chodacki, ul. Podlas 22d/7, 41-712 Ruda Śl. 3 (Godula), tel. 483-023. Zawsze aktualne!

● Nauczę programowania w języku Basic na C-64. Cena nauki 5 zł. Piotr Jarzębski, ul. Dolnośląska 206/18, 97-400 Bełchatów.

● Wymienię gry i programy dla C-64 i A500. Szukam emulatorów ZX Spectrum i C-64 dla Amigi. Zamienię ZX Spectrum na kartę – emulator PC dla A500. Write to me! Daniel Ludwic, ul. Konopnickiej 3, 46-057 Kolonowskie.

● HEJ!!! Ludziska co wy jesteście leniwi wstawać do roboty. Na co czekacie piszcie. Swapper YOGO czeka na wasze listy. Ddpowiedzi 100%. Posiadam C&A 2/92 tylko (taśma). Piotr Durczak, ul. Aleji Niepodległości 16a, 56-100 Wołów.

● Friendship rules! Honesty swap lider & Art GFX (C-64) poszukuje dyspozycyjnych, uczciwych "misionarzy" do wstąpienia w szeregi "MISSIDN" (disc, tape, letters). CTX: Ram Top, ul. Kolejowa 10/3, 35-010 Rzeszów.

● Hej komodorowcy! Klub COMMODORE C-64 zaprasza. Kupno, wymiana, sprzedaż akcesoriów. gry oraz konkursy. Po wiadomość przyślij kopertę i znaczek oraz 5 zł na wejście do klubu. Klub COMMDDORE, ul. Osiedlowa 5/9, 22-460 Szczebrzeszyn.

● Yo Swepperzy! I want more contects. Wymieniam się na wszystko co dotyczy C-64, ale only tape. List = 99% Answer. List & tape = 53261% Answer. U mnie very fast and quite cool swap. Zawsze aktualne! PERSHING, ul. Dmowskiego 3c/10, 59-400 Jawor.

● Moduły, grafika, PD, Inne – kupno, wymiana, sprzedaż. Dysk katalog 15 zł. Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkia.

● Wymiana gier na C-64. Przyślij katalog na dysku. Mój katalog wysyłam na przysłanym dysku. 100% odpowiedzi. Alexsoft Przemek Wójcik, ul. Kochenowskiego 9/19, 66-400 Gorzów. tel. 291-380.

● Programy PD na C-64. Ponad 600 tytułów. Sprzedam tanio dysk/kaseta oraz sampler. 100% FAST odpowiadzi na każdy list. Napisz koniecznie! Andrzej Piskorek, ul. Gościnna 5/58, 20-532 Lublin.

● Jeśli chcesz coś kupić, eprzedać lub wymienić, a jest to związane z Amigą to nie czekaj już dłużaj! Przyślij dokładny opis tego co chcesz sprzedać itp. Kopertę zwrotną na adres: "PDŚREDNIK", ul. Rezerwy Skautowej 6/1, 84-000 Kościan. Wszystko muai być oczywiście pełnosprawne...

● Zaawansowany swapper (Amiga) poszukuje kontaktów. List oraz dysk = Answer. My eddy: Exter/Sadisl, Łukasz Granatowski, ul. Stróżowska 24/20, 38-500 Sanok.

● Swappsr (C-64) szuka nowych kontaktów. CDDL & FAST SWAP. Reply to all. I'm not diec stealer! Poszukiwany dobry muzyk. Pisz na adres: MAC, Marcin Ciombor, ul. Promienna 15/27, 33-100 Tarnów.

● Wymiana oprogramowania na C-64 (kasata). Michał Baraniak, 62-050 Mosina, Sowiniec 1B.

● Wymiana oprogramowania, doświadczeń itp. C-64 dysk/taśma. TANID kupię modem (2400 bps z korektą i kompresją). Tadeusz Miłek, 06-300 Przasnysz, ul. Sosnowa 12/12.

● Nowo powstała grupa ILLEGALS nawiąże kontakty oraz poszukuje do grupy ludzi wszelkiej maści. Pisz na adres: Przemyslaw (Mr. Pigmy) Dubicki, Oś. Słowiańskie 10/9, 74-300 Myślibórz. 100% answer to all! (Amiga).

● Nawiążę kontakt z użytkownikami CD32, w celu wymiany oprogramowania i doświadczenia, na terenie Lublina (najlepiej na Czubach). Danial Kalisz, ul. Wyżynna 33/38, 20-580 Lublin.

● Nawiążę kontakt korespondencyjny w celu wymiany oprogramowania na C-84 (magnetofon). List = 100% Answer. Addy: Kamil Wdowicz, ul. Pogodna 37, 22-170 Rejowiec Fabr.

● Hot & Fast swap, friendship forewer. Also AGA Rólz! 101% answer for ewerybody! AmiFlash/Intarno, os. Plastowskie 11/7, 84-000 Kościan.

● Wymienię oprogramowanie na komodę, only disk!! Kupię drukarkę np: D100 MC; MPS-803 lub inne. Kupię wejścia do USER PORT'U i stare numery C64 plus 4 i Kebab. Napisz koniecznie! My addy: Andrzej Sokołowski, ul. Jesienna 1a/5, 59-500 Złotoryja, tel. 78-22-00.

● Inhibitor/Independent, ul. Upalna 98 m 56, 15-668 Białystok. Początkujący swapper poszukuje kontaktów! List = 99% Answer. List oraz dysk = 100% Answer (Amiga only). Friendship rulez!

● Poszukuję nowych kontaktów w celu wymiany doświadczeń i oprogramowania (A500). Tomasz Włoderczyk, ul. Polna 6, 31-232 Kraków.

● Hi! Założę klub 64C. Propozycje przesyłajcie na adres: Marcin Kirzanowski, ul. Piastów 19a/2, 57-400 Nowa Ruda.

● Hej Swapperzy! Szukam nowych CTX-ów. Disc oraz list = fastanswer 100% I'm not disc stealing. Bartek Bartłomiejczyk, 60-298 Gdeńsk Zł Karczma, ul. Lirowa 26.

● Hey Swapperzy! Poszukuję nowych kontaktów. Jeśli masz czas i nie szkoda ci kasy na znaczki to pisz. Nowości dema & gry. List/dysk = 49152% answer. Cola, Jastrzębie Zdrój, ul. Katowicka 15/16, 44-335.

● Nowo powstała grupa VIKING poszukuje ludzi wszelkiej epecjalności, muzyków, grafików, koderów, swapperów. Tylko kaseta. Prace przysyłać na adres: Marcin REPTILE Pilarz, Bielsko – Biała 43-318 (zawsze aktualne).

● Heja swapacze! szukacie kontaktów? Piszcie do mnie! Dysk = 220V odpowiedzi i cztery kilo dobrego swapu! Znajdźcie jakiś dobry dysk i piszcie na adres: GEMBOY/SKYLINE, Jakub Mazgajczyk, ul. Robakowska 4, 84-241 Gościcino (C-64 i Amiga).

● Witka swaperzy! Chcesz mieć najnowsze produkty polskiej sceny? To pisz na adres: Hokien/EXTREMENT Tomasz Mazurkiawicz, ul. Raymonta 36/1, 96-500 Sochaczew. List = 0% Replay, Disk + List = 100%

● Hello dudes! Interesuje Was wymiana oprogramowania na Amigę? Nie czekaj, pisz na adres: Piotr Badyński, ul. Żeromskiego 21, 96-500 Sochaczew. List = 100%, Diek + List = 200% replay. CUL8ER!!

● Grafik (C-64) zaciągnie się do grupy robiącej dema i gry. Poszukuję Funpainter II, Fli Edit 2.2, kaiążki "Assembler 6502" oraz Secret Service 3, 5, 8, 8, 9, 13, 15; Top Secret 1-22, 27, C&A 3/92 – 5/94. Paweł Górkowski, ul. Czyzewska 4a, 18-230 Ciechanowiec.

● kto z was chce założyć początkującą grupę piszącą w BASIC-u (C-64), lub wymienić się przydatnymi komendemi itp, niech pisze, albo dzwoni: Micheł Braum, ul. Sarego 26/2, 31-047 Kraków, tel. 012-21-94-18. Czekam! Odpiszę na 100%

● Nawiążę kontakt z posiadaczem C64 ze stacją dysków (tylko z Wrocławia). Cel – wymiana oprogramowania. Michał, tel. 613 – 375.

● Początkujący swapper (A500) szuka nowych kontaktów. Dema, moduły, użytki itp. Odpiszę na każdy list. Paweł Cimicki, ul. Czemolaska 6, 51-821 Wrocław. Friendship rulas!!!

● Halo mutanty! Nawiążę kontakt z każdym posiadaczem złomodora i stacji, w celu wymiany demek i gierek i reszty. Napisz do mnie. Dnly disk. Piotr Chmielewski, oś. Słoneczne 9/48, 27-400 Ostrowiec Św.

● Założę KLUB UŻYTKOWNIKÓW C84 w celu wymiany doświadczeń, gier, opisów, programów (taśma). Mile widziana, choć niekonieczna, koperta zwrotna ze znaczkiem. Mosinski Marcin, ul. Energetyków 17/1, 59-920 Bogatynia. Pewna odpowiedź.

● Nawiążę kontakt z posiadaczami C-64 w celu wymiany doświadczeń i oprogramowania (kaseta). Odpowiem na każdy list. Jędrzej Wąsowicz, ul. Swobodna 34 m 76, 15-756 Białystok, tel. 532-961.

● Hej! Uwaga! Srednio zaawansowany muzyk szuka kontaktów (Amiga). List = 100% Answer. Dysk oraz List = 1000% Music Man Marcin Białobrzewski, 05-402 Swider, ul. Kołłątaja 83A.

● Uwaga maniacy, fanatycy! Poszukuję wyłącznie polskich produkcji i dem, magazynów dyskowych, etc. Jsk chcesz to pisz na adres: Marcin Suski, ul. Wojska Polskiego 6/3, 10-225 Olsztyn. Dnly C-84.

● Klub C.D.D. zaprasza fanów Amigi! Gry, dema, moduły, sample, wymiana oprogramowania. Dysk i koperta zwrotna = 100% odpowiedzi. daniel Gruchacz, ul. Staszica 11a/19, 67-100 Nowa Sól, tel. (0886) 76 – 350.

● Grups BORA (C-64) wciąż szuka nowych kontaktów. Przyjmujemy również kilku członków, w szczególności muzyka. Pisać pod addy: Danial Łyslak (T.R.S.), ul. Wolności 27-70, 22-100 Chalm.

● Wymienię programy, dema oraz gry na C-64. Dysk 1000% odpowiedzi. Katelog przyślij pod adres: Krzysztof Grzyb, ul. staszica 8/9, 72-600 Świnoujście.

● Wymienię się oprogramowaniem do A500. Leszek Ziora, ul. Sienkiewlcza 32 a, 42-750 Kalaty.

● Wymienię programy PD (lista po przesłaniu koperty zwrotnej) na mysz do C-64 lub inne programy (kaseta). Paweł Szaniawski, Romaszki 17, 21-533 Rossosz.

● Do you like swap? If yaa want then write to: Raptor/OPIUM Robart Szymański, ul. M. Konopnickiej 28, 17-100 Bielak Podlaski.

● Jeśli jesteś autorem oryginalnych programów to napisz do mnie. Wydam każdy program (C-64, kaseta). Katalog = koperta i znaczek oraz 10 gr (kaero). Programy, literatura. Piotr Petrejko, 21-225 Wisznice.

● Jeśli posiadasz demosy, intra, użytki, to napisz. 100% Reply (C-64/kasete). DDDI/B. Dadok, ul. 22 Lipca 6a/1, 88-470 Kostrzyn, tel. 32-12.

● Początkujący swapper (Amiga) szuka nowych kontaktów. Answer list – 997% Answer dysk – 1000% Chętnie wstąpię do grupy. Main Adresse – Bartosz Soja, ul. Brzozowa 69, 62-100 Wągrowiec.

● Założę grupę programującą w Basicu (kaseta/dysk). Wymienię oprogramowanie na C-64. Farana Łukasz, ul. Ogrodowa 121, 43-386 Świętoszówka.

● szukasz nowych kontaktów (Amiga)? Napisz do mnie. 100% answer to friendly guyz! My addy: VIPER/SCALARIS, ul. wschodnia 15/24, 78-100 Kołobrzeg.

● Hey SWAPPERS! Szukacie nowych CTX to rysujcie na adres: DARK/VERMACHT, ul. Kotarbińskiego 11/G/5, 82-200 Malbork. Letter & disk = 100% Answer. Amiga Rulez!

● Heya Swappers! Jeśli chcecie mieć nowy, pewny kontakt – PISZCIE DO MNIE! Nie jestem suxx disc stealerem i każdemu odpiszę w ciągu tygodnia! 4 fast'u'hot swap! WRITE TD ME! Addy: (SPLATTERPUNK/MENHIR/SHARKS), Szymon Stachura, ul. Budowlanych 60/12, 32-602 Oświęcim (C-64, dysk).

● Wymiana oprogramowania na CDMMDDDRE 64 (kaseta). Koperta ze znaczkiem. KTS, ul. Kazimierza Wielkiego 91/13, Kraków 30-074.

● Nawiążę kontakt z każdym użytkownikiem programu MUSIC-X w celu wymiany aranży. Jeśli lubisz modułki napisz, a otrzymasz dysk "Korespondencyjnago Klubu Amigowskiej Muzyki". Konrad Januzik, ul. Żwirki i Wigury 9, 63-200 Jarocin.

● YD EVERYBDDY! CYGNUS AGAIN! Witam ponownie. Tym razem również szukam nowych kontaktów. KTO CHCE ZAŁDŻYĆ GRUPĘ NIECH WALI (piaze) DO MNIE! Nie musisz być koderem, msx w ogóle! Po prostu pisz! CYGNUS, Jan Tetzlaff, 1-go Maja 47, 78-100 Kołobrzeg!

● Hej Amigowcze. Klub Amigowych Maniaków czeka. Pisz, nie zwlekaj. Dysk i znaczek = 1000% answer. Popcorn/WF, ul. Kolejowa 9/8, 71-832 Szczecin.

● 4 Friendly & fast swapping write: 2 AATLAS/ind. (Amiga) 108% Answer. Knabeł Bartek, 42-700 Lubliniec, ul. Jaśminowa 22.

● Cześć kochani! Jeśli szukasz nowych kontaktów, chcesz wymieniać QL STUFF na CDMA to napisz do mnie! Dysk=100% ANSWER. Friendship rólz! BRAIN/CAMEY/APOGEE Daniel Fydrych, oś XXV – lecia 30/33, 58-280 Bielawa.

● Jeżeli szukasz naprawdę porządnego kontaktu to napisz do mnie i uwierz że jestem nim! ZAWSZE AKTUALNE! 101% REPLY, 4 CDVERS, 4 VOTES, LONG NDTKI, HQ CAMEY... Szukam też człowieka, który perfekcyjnie zna angielaki. Mój addy: MANITOU/CAMEY Marcin Tomaszkiawicz, Wałowa 5, 63-720 Koźmin Wlkp. (C-64 of coz!!!).

● UWAGA! K.M.K. zakłada bazę danych. Napisz i zarejestruj się. Co mieisąc nagrody. Dyskrecja zapewniona. K.M.K. ul. Dunikowskiego 31/7, 70-123 Szczecin.

● Korespondencyjny klub C.A.P.C CDMMDDDRE – AMIGA – PC. Wymiana programów. Wstąp w nasze szeregi. Przyślij zaadresowaną kopertę ze znaczkiem, dostaniesz Informacje. C.A.PC (Olek Marchwiak), ul. M. Reja 5/7. 83-300 Pieszew, tel. (0-62) 422-677.

● Wymienię gry i programy na C-64 (taśma). ANSWER gwarantowany. Własny znaczek. Napisz a uzyskasz ciekawe gry i interesujące programy. Wlatr Dariusz, ul. Czechowskiego 14/129, 26-600 Radom.

● Nawiążę kontakty w celu wymiany plików MIDI w standarcie MUSIC-X lub MIDI FILE. Konrad Januzik, ul. Żwirki i Wigury 9, 63-200 Jarocin. Ludziska! Write to me!

● Ty... swapper... obudź no się... ja wciąż czekam i czekam i czekam!!! Jeśli chcesz mieć nowy coolowaty kontakt to napisz jak najszybciej do mnie! Nie jestem lamerem i na 200% odpowiadam na każdu list... TIAMAT/CAUTION/CAMEY Tomek Gorzkowski, Paderewskiego 3/17, 33-100 Tarnów (only C-64!).

● Nasze programy PUBLIC USE na C-84! Strategiczne, użytkowe, logiczne, edukacyjne itd. Prześlij kopertę ze znaczkiem, a otrzymasz bezpłatny katalog z cenami. Michał Braun MICSOFT, ul. Serego 26/2, 31-047 Kraków, tel: 219418.

● Prężny MEGASWAPPER oferuje: zawsze hot Stuff, zawsze odpisuję, nie prowadzę wymiany grami, swapuję max. na 1 dysku. RAVAGE/MIRACLES (nie pisz tego na kopercie). Piotr Borkowski, ul. Ligocka 5a/43, 40-570 Katowice. Pisząc list – nie zyskasz odpowiedzi. Kiedy wyślesz dysk – na pewno odpiszę.

● Szukasz nowych kontaktów w celu wymiany oprogramowania. Napisz do mnie, a odpiszę napewno. C-64, only disk. List = 100% Reply, List + dysk = 1995% Reply. Zamienię Kamal na Final III. Skopi, ul. Łochowskiego 7/116, 85-796 Bydgoszcz.

● UWAGA! Wstąpcie do grupy, wymienię programy i dema, kupię też różne bejary do C-64/128. MR BALLON Marcin Baliński, ul. Francuska 70b/34, 40-028 Katowice, tel. 157-47-42.

● Szukam kontaktu z wielbicielami S.F. Fantasy (RPG) na komputer (C-64 only discs). I nie tylko. Krzysztof Kwacz, ul. Zwycięzców 23/34, 88-200 Żary, tel. (068) 743079.

● Nowo powstała grupe SNAKE'S poszukuje swapperów, grafików i muzyków do stałej współpracy, celem grupy jest plasnie dem, dobrych gier. Kontakt – nośnik oraz list (dysk, kasete) oraz prace. Dla swapperów min. 20 ctx. Answer 100% to All. MR. Q/T.B/SNAKE/MISSIDN, ul. Okrzei 7/6, 41-300 Dąbrowa Górnicza.

● EJ! TY, KOLEŚ! Co tak posępnie wyglądasz? Pewnie nie masz very good ctx z coderem? Dnly tape (sorry!). Pisarak Artur, 3-go Maja 64/6, Skarżysko – Kam, 28-110.

● Ludzie! Proszę! Powiedzcie gdzie jest świecący pręt w grze FRANKENSTEIN (C-64 taśma). Michał Pankiewicz 254E Bolesławice, 59-704 Bolesławiec.

● Założę demogrupę na C-64 (taśma), kupię RAM-CART V128 KB, lub większy albo SUPER SAMPLER. Odpowiem na każdy list z całej Polski. Jarek IRYS Psipsiński, os. Bugaj 6/9, 98-300 Wieluń.

● FRIENOSHIP SWAPP (C-64, TAPE) 100% ANSWER! I need more ctx! Write to me now! Kupię książki o asamblerze, stację i drukarkę (niedrogo). Dgłaszam nabór ludzi do grupy! D. J. HDOLIGAN/KU – KLUX – KLAN, Adam Ziencikiewicz, oś. Barwinek 5/28, 25-105 Kielce.

● Hej swapperzy! LEMING/TDNIC poszukuje kontektów. Dysk/taśma i nota = 101% ANSWER. Napisz lub zadzwoń. Leming/Tonic (Olek Marchwisk), ul. M. Reja 5/7, 83-300 Pieszew, tel. (0-62) 422-677.

● Grupa ACHERDN potrzebuje NEW CDDL LUDZI (koderów, muzyków, grafików, swapperów etc). MEFF/FENIKS, Sebastian Wasilewski, ul. Sędzickiago 8, 83-300 Kartuzy.

● Grupe ART-VISION poszukuje swapperów, koderów, muzyków i grafików. Jeżeli coś umiesz lub masz dobry pomysł, wstąp, nie stracisz. Krzysztof Polański, 82-439 Waplewo Włalkie, Woj – Elbląskie (only C-64).

● LODK DUT SWAPPERS C-64. Chcecie mieć nowy ctx? Piszcie do mnie (DNLY TAPE). Poszukujemy nowych ludzi. 100% ANSWER! Kupię książki o asemblerze. My adress: VJ S'THRASH'YDŁO/KU-KLUX-KLAN, Adam Ziencikiewicz, oś. Barwinek 5/28, 25-105 Kielce.

● Jesteś muzykiem lub chcesz nim być, szukasz nowych kontaktów, chcesz wymienić moduły i PD – pisz!!! Dariusz Lekki, ul. Pocztowa 963, 43-374 Buczkowice.

● Nawiążę kontakt listowny z uczciwymi użytkownikami A500, 500 Plus, 600, celem wymiany doświadczeń i programów (dysk lub kaseta VBS) bezpłatne. Damlan Pytel, ul. Batorów 19/1, 57-330 Szczytna.

● Grups CAUTION pilnie poszukuje dobrego kodera i grafika. Prace proszę podesłać na adres: CHASH/CAUTION/LEPSI, Marek Kwiecień, ul. Piastowska 5, 15-207 Białystok, tel. +085 414-577. Magaswaping – non – stop! Disc=answer! No cheating atampe. Co HQ Lepsi Davelopments.

● Dwóch początkujących muzyków wstąpi do grupy, najlepiej z Krakowa. Robart Kowalczyk, oś. Niepodległości 15/3, 31-862 Kraków, Nowa Huta.

● Masz problemy w pracy z C-128 to napisz: Franciszek Raś, ul. Adama 30/16, 40-487 Katowice.

● Pozdrowienia dla uważnych czytelników rubryki "RÓŻNE". Kupię instrukcję (polski/angielski) do Final III. Kupię sampler, covox do C-64. Ponadto szukam nowych ctx-ów. CYGNUS, Jan Tetzlaff, ul. 1-go Maja 47, 78-100 Kołobrzeg, KEEP C64 ALIVE LIEVER.

● Szukam ludzi zainteresowanych robieniem gier i programów demonstracyjnych na C-64. Możliwość dużego zarobku przy grach. Sebastian Borkowski, Ligocka 5A/43, 40-570 Katowice. PILNE.

● Wymienię oprogramowanie na C-64 DNLY DISK! Posiadam bogaty zbiór! DISK 100% ANSWER!!! Ponadto kupię rozszerzenie pamięci 1784 lub lepsze. Oferty na adres: Arkadiusz Holender, ul. Widok 8 m 1, 06-100 Pułtusk.

● Uwaga użytkownicy C-64!!! Nawiążę kontakt listowny z osobami uczącymi się asemblera, lub programującymi w tym języku, w celu wymiany doświadczeń. Sebastian Łasaj, ul. Licealna 4A/3, 32-514 Jaworzno.

● You need new ctx? No probiem! This is your new ctx (for Amiga of coz): MASACRA (Paweł Mika), ul. Dziwna 11/3, 72-419 Dziwnów. BTW: No for lamers! Disk + Letter – 1995% ANSWER.

● 4 FAST & FRIENDLY SWAPP WRITE 2: LARGO/Ind., Mariusz Maciejewski, ul. Wyspiańskiego 11a/1, 76-150 Darłowo (AGA Róls).

● Pilnie poszukuję instrukcji w języku polskim do drukarki SEIKOSHA SL 80 VC oraz numerów C&A 1-12/92. Batog Andrzej, ul. Hlonda 52.15 41-933 Bytom tel. 189-82-19.

● Hey Swapperzy. Szukacie contaktów (C-64) to piszcie. Dysk=100% reply. My addy: Shead/MEO/Sherks, Łukasz Katolik, ul. Składkowskiego 24/48, 41-250 Czeladź.

● Nawiążę kontakt z użytkownikami A500/600 w celu wymiany doświadczeń i oprogramowania. Posiadam VBS. Ddpowiem na każdy list. Jerzy Maryjański, ul. Wechodnia 36/43, 22-170 Rejowiec Fabr.

● HEJ OCIEC! Szukasz kontaktów? Pisz: DRAN, Szpunara 6D/6, 81-165 Gdynia. FULL FRIENDSHIP GUARANTED! DNLY AMIGA.

● Grupa CRYPTOM (A500) przyjmie w swoje progi grafików i swapperów. mile widziane dziewczyny. Jeśli chciałbyś/chciałabyś wstąpić do nas! Napisz. EDY/CRYPTDM, ul. Sobieskiego 52/37, 86-309 Grudziądz.

● Poszukuję wszelkiego rodzaju schematów dotyczących rozbudowy C-84. Wymienię doświadczenia. Kupię stację dysków 1541 II w cenie 100 zł. Oferty proszę słać na adres: Marek Kwiecień, ul. Piastowska 5, 15-207 Białystok, tel. 41-45-77, kierunkowy +085. The greetings for my girl Teresa Kowalska.



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 sierpnia 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga.** Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów, artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

PRENUMERATA

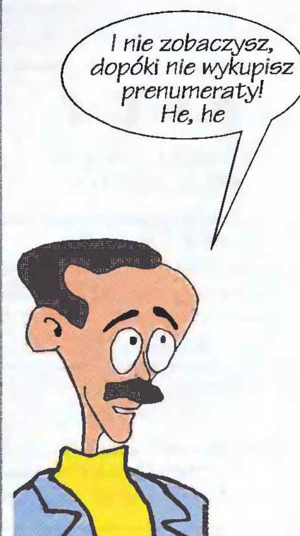
Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.08.95	Bajtek	Commodore & Amiga C&A	Top Secret	Atari magazyn
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn" Dział prenumeraty Wydawnictwa
CENA	2,60	2,20	2,50	
	x	x	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
	x	x	x	
po ile egzemplarzy				
	=	=	=	
SUMA	+	+		
			=	
RAZEM:				





Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto -

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto -

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto -

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych
Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2,
02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA	
Aladyn	A1200	Disney	Amiga 1200, 4000	793.000,-	79,30
Fields of Glory	A500	MicroProse	1MB	793.000,-	79.30
Fields of Glory	A1200	MicroProse	2MB, AGA	793.000,-	79.30
Lion King	A1200	Disney	Amiga 1200, 4000	793.000,-	79,30
Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	1 MB	512.400,-	51,24
Syndicate	Amiga	Bullfrog	1 MB	585.600,-	58,56
Theme Park	A1200	Bullfrog	Amiga 1200/4000, 2MB	793.000,-	79,30
Theme Park	A500	Bullfrog	Amiga 500, 1 MB	793.000,-	79,30
UFO; Enemy Unknown	A1200	Microprose	2 MB, AGA	854.000,-	85,40
688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	1MB	280.600,-	28,06
Another World	Amiga	Delphine Soft.	1MB	341.600,-	34,16
Dune	Amiga	Virgin	1MB	280.600,-	28,06
Flashback	Amiga	Delphine Soft.	1MB	341.600,-	34,16
Future Wars	Amiga	Delphine Soft.	1MB	341.600,-	34,16
Larry I	Amiga	Sierra	1MB/2FDD	341.600,-	34,16
Pirates!	Amiga	MicroProse	1MB	280.600,-	28,06
Powermonger	Amiga	Electronic Arts	1MB	280.600,-	28,06
Shadowlands	Amiga	Domark	1MB	280.600,-	28,06
Space Quest I	Amiga	Sierra	1MB/2FDD	402.600,-	40,26
Street Fighter II	Amiga	US Gold	1MB	341.600,-	34,16
Wing Commander	Amiga	Electronic Arts	1MB	280.600,-	28,06

ZAMÓWIENIE 7/95

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

Imię

Nazwisko:

Adres:

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

KUPON NR 7/95

TAK TAK TAK!

Przyślijcie mi numery archiwalne:

Bajtek ....

CA ....

TOP SECRET ....

ATARI magazyn ....

Imię i Nazwisko ....

Adres ....

Drodzy Czytelnicy.

Ponieważ zapas numerów archiwalnych uległ wyczerpaniu zmieniamy zasady wyprzedaży. Zamawiać można pisma wydane nie wcześniej niż rok, licząc od daty ukazania się numeru, w którym zamieszczony jest kupon. Można zamawiać dowolne numery pisma "Atari Magazyn".

Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł. Koszty wysyłki uzależnione są od liczby zamówionych egzemplarzy:

1 egzemplarz - 0,8 zł
2-5 egzemplarzy - 1,5 zł
6 i więcej - 2 zł

Aby zakupić czasopisma archiwalne należy:

- *wypełnić kupon*
- *zsumować ilość zamawianych numerów, przemnożyć przez 2 zł (tyle kosztuje 1 egzemplarz), dodać koszta wysyłki.*
- *obliczoną sumę wysłać przekazem na nasze konto:*

PBK S.A. IX O/W-wa
370031-534488-139-11

- *kupon wraz z kopią dowodu wpłaty przesłać na adres Wydawnictwa z dopiskiem RETRO*

INDEKS REKLAM




MAREK LOCHER *Glass Swan* *Pandora's box*

Zasady konkursu

1. Celem konkursu jest comiesięczne wyłanianie i nagradzanie najładniejszych grafik komputerowych w trzech kategoriach:
   Amiga GFX, Amiga Trace i C-64.
2. Prace należy nadsyłać WYŁĄCZNIE NA DYSKIETKACH. Na przesyłce należy umieścić w widocznym miejscu dopisek:
   KONKURS „SUPERSCREEN".
   Przesyłki prosimy kierować na adres redakcji „C&A".
3. Format grafik amigowskich – IFF.
4. Format grafik dla C-64 – ART STUDIO, FLI lub w postaci plików, które da się wczytać a następnie uruchomić z poziomu BASIC-a.
5. Autorstwo prac nie może podlegać wątpliwości. Do grafik należy dołączyć odpo-wiednie oświadczenie z własnoręcznym podpisem stwierdzające, iż jest się autorem grafiki. Prace bez takiego oświadczenia nie biorą udziału w konkursie.
6. Prace oceniane są jednokrotnie.
7. Nagrody przyznawane są co miesiąc. Liczba nagród jest zależna od poziomu prac. Nagrody wysyłamy pocztą przed ukazaniem się odpowiedniego numeru „C&A".
8. Nadesłane dyskietki z obrazkami NIE SĄ ZWRACANE. W zamian wartość po jedynczej nagrody nie jest nigdy mniejsza od dwukrotnej wartości dyskietki.
9. Nagrodzone lub wyróżnione grafiki są zamieszczane na łamach „C&A".
10. Konkurs trwa aż do odwołania na łamach „C&A".

Przypominamy też, że cykl wydawniczy trwa ok. 6 tygodni, więc obrazki oceniane są z mniej więcej miesięcznym opóźnieniem.



JACEK BIERNACKI *Skeletons*

FUNDATORZY

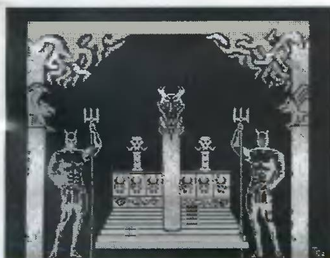
1 IPS Computer Group, Warszawa, tel. 6422766
2 Twin Spark Soft, Kraków, tel. 111033 w. 540
3 Dataland, Warszawa
4 Multi Styk, Warszawa, tel. 103299



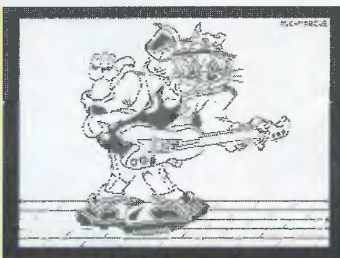
GALERIA OSZUSTÓW
(wydanie pierwsze i nie ostatnie)

Tomasz Mazurkiewicz, Sochaczew – C-64, BZ, 5P
Piotr Figlarek, Wrocław – C-64, A, 2P
Tomasz Plewa, Krotoszyn – C-64, P, 1P

Legenda:
P - oszust początkujący (1 plagiat)
A - oszust z ambicjami (2-3 plagiaty)
BZ – oszust bez zahamowań (powyżej 3 plagiatów)
xP – liczba nadesłanych plagiatów



Diabły
TOMASZ OSIADŁY

Klown *Rock kot*
MAREK CZARNECKI



Easter Conference

W dniach 29-30 kwietnia odbyło się kolejne party, tym razem pod nazwą Easter Conference. Imprezę urządzono w jednej ze szkół w Bielsku-Białej. Na szczęście dla uczestników przyjeżdżających z innych miejscowości, szkoła znajdowała się niezbyt daleko od dworca.

Przed wejściem na party trzeba było się zarejestrować i zapłacić 12 zł. Grupy rozlokowały się w różnych salach, co powodowało wrażenie ogólnej pustki. Moim zdaniem, gdy wszyscy uczestnicy imprezy zgromadzeni są na jednej wielkiej sali, panuje znacznie lepsza atmosfera, chociaż może jest to trochę niewygodne dla tych, którzy zamierzają kończyć swoje prace na miejscu.

Po znalezieniu sobie miejsca trzeba było sprawdzić kto przyjechał. Okazało się, że imprezę odwiedziło tylko około 300 osób. Niezbyt wysoką frekwencję można tłumaczyć tym, że party odbywało się zaledwie kilka tygodni przed maturami.

Muszę przyznać, że organizatorzy nie wykazali się pomysłowością i nie przygotowali żadnych atrakcji. Sytuację ratował jak zwykle niezawodny MR.ROOT, który przywiózł kolejną porcję japońskich animacji. Niektórzy oglądali je przez jakiś czas z zainteresowaniem, jednak większość była znudzona. Być może przyczyny tego należy upatrywać w anglojęzycznej wersji filmów – niewiele osób rozumiało, o co w nich chodzi.

Na party ludzie zajmowali się tym co zwykle, czyli kopiowaniem, nawiązywaniem nowych i podtrzymywaniem starych kontaktów, nudzeniem się i spożywaniem napojów wyskokowych. Z tym ostatnim zresztą kilka osób przesadziło, podobnie jak z zabawą z ogniem (spalono dekorację w jednej z sal), wynikiem czego dwie osoby miały bliskie spotkania z „ciałami niebieskimi". Ten incydent spowodował nie tylko to, że kilka osób miało nieprzyjemności, ale także przepadek kaucji, jaką organizatorzy zapłacili za wynajęcie pomieszczeń w szkole, co miało w efekcie istotny wpływ na wysokość nagród. W czasie trwania imprezy można było posilić się w bufecie, który serwował niedrogie, ale całkiem smaczne przekąski.

W końcu przyszedł czas na przeprowadzenie competitions. Pierwszym z nich było music compo, które prowadził słynny XTD. Prawdę mówiąc tak beznadziejnego competitions w życiu nie widziałem. Niby na początku odbyła się selekcja, ale XTD potrafił odrzucić moduł po wysłuchaniu tylko kilkunastu sekund. Przed i po prezentacji modułu podawane były informacje na temat jego autora i tytułu, ale mało kto potrafił zrozumieć coś z bełkotliwego głosu Extenda, który jako muzyk jest naprawdę dobry, ale jako prowadzący... szkoda słów. Jeżeli zaś chodzi o same moduły, to nie były one wysokich lotów. Przeważały – tak bardzo modne teraz – techno i rave...

Compo graficzne w obu kategoriach (GFX i ray) były o niebo lepsze, tym bardziej, że widać systematyczne podnoszenie się poziomu prac. W rysunkach coraz mniej jest prac przerysowywanych, a coraz więcej własnych, ciekawie zrealizowanych pomysłów. Natomiast w ray compo widać, że sceny są bardziej skomplikowane, a obiekty ciekawsze. W końcu minęła era rayów, na których widnieje tylko podłoga w szachownicę i kilka lustrzanych kul.

W demach zauważyłem dwie tendencje. Pierwsza z nich to robienie demek „dla jaj". Mają one to do siebie, że są stosunkowo proste do zrobienia, więc każdy początkujący ma pole do popisu. W większości przypadków dema tego typu wypadają bardzo kiepsko i są na ogół nie tyle śmieszne, co wulgarne. Na szczęście jest też grupa ludzi, których dema stają się coraz lepsze i powoli zaczynają dorównywać czołówce światowej. Przykładem są dema z trzech pierwszych miejsc, które zawierają ładną grafikę, dużo ciekawych efektów oraz świetną muzykę.

Podobnie jest w przypadku intr, które stają się ostatnio coraz ciekawsze, tym bardziej, że nowym limitem na intro jest 64, a nie jak dotąd 40 kilobajtów.

Po compo gawiedź rozeszła się bądź to kopiować nowy stuff, bądź oglądać film Ranma1/2, a w tym czasie organizatorzy zajęli się liczeniem głosów. Od tej pory zapanował straszny bałagan. Nie było oficjalnego ogłoszenia wyników, laureaci odbierali nagrody właściwie sami, tak że trudno było zorientować się, co się dzieje. Zamieszanie w pokoju organizatorów było tak duże, że właściwie do tej pory nie znam oficjalnej listy wyników, podam więc niekompletne.

Podsumowując: jeżeli chodzi o organizację, to party należy uznać za totalną klęskę. Zaś do plusów należy zaliczyć niezłe produkcje i odnowienie kontaktów z przyjaciółmi.

JETBOY/ELYSIUM



Bambi by Zefir



Kaczorek by Cocoon



The Truth by Kazik



Manipulator by Luksoft

WYNIKI

(niekompletne)

MUSIC COMPO
1. Marzenia Janosi/BLZ

DEMO COMPO
1. Lech/Freezers
2. Moments/Old Bulls
3. Boom-Boom/Flying Cows INC.

RAY COMPO
1. Peters

GFX COMPO
1. Czerwony Smoczek/Jackal